#286 PLAYSTATION 4 • XBOX ONE • SWITCH • PC • iOS • ANDROID • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

TIP
MAGAZINE KAN (INDIEN OPGEROLD) GEBRUIKT WORDEN ALS MUGGEN-PLETTER

GESPEELD OP GAMESCOM
CALL OF DUTY: WWII • WRC 7 • ASSASSIN'S CREED ORIGINS • SHENMUE III • STATE OF DECAY 2 • STAR WARS BATTLEFRONT II • NEED FOR SPEED PAYBACK



FIFA 18

FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

WWW.PU.NL
OKT 2017
BP € 4,95
8 718226 104311 01710

INCLUSIEF 5 GOLD AWARDS!

KOTSEN TIJDENS DESTINY 2 • MARIO + RABBIDS IDEAAL VOOR DE SWITCH • F1 2017 IS BETER DAN EEN ALL ACCESS PADDOCK PAS • GOLD AWARDS VOOR HELLBLADE, MONSTER HUNTER STORIES, ADD-ON XCOM 2, METROID: SAMUS RETURNS EN UNCHARTED • AGENTS OF MAYHEM • LAWBREAKERS • EN NOG VEEL MEER...

Reshift

IT'S ALL IN THE GAME

JuniorMus
WINNER WINNER CHICKEN DINNER!
RANK #1 KILL 5 players REWARD 1.024
#1/92
Exit to Lobby

In Player Unknown's Battleground win je niks, maar je wint alles: je bent namelijk net 99 andere spelers te slim af geweest en wat je dan te zien krijgt, is deze tekst. De 'winner winner chicken dinner' op je scherm krijgen, is op dat moment het mooiste wat je als gamer kan overkomen. Je gaat er een screenshot van maken en delen met je vrienden, want elke Chicken Dinner heeft een eigen verhaal. Een verhaal over hoe je een salto maakte met een motor, daar weer vanaf sprong, naar je sniper greep en zo een tegenstander trakteerde op een 7 millimeter tussen de ogen. Ja, Chicken Dinners zijn heerlijk.

Ik speel Super Smash Bros. for Wii U nog dagelijks en dan vooral met Ganondorf. Ganondorf slaat hard maar is verder traag, kan nauwelijks comboën en heeft geen projectielen of andere kekke trucs. Toch, ik speel ondertussen al zo lang met 'm dat ik online ook tegen objectief véél betere personages vaak win. Maar er zijn er drie - Bayonetta, Zero Suit Samus en Sheik - waar ik zelden iets tegen begin. Maar het is me afgelopen week gelukt tegen Sheik: een van de beste, snelste, meest combo-grage, projectiel-geobsedeerde kutpersonages in het hele spel. Voelt goed, man.
(De hele video van de match is op mijn YouTube-kanaal te bekijken: https://www.youtube.com/watch?v=PzdjoXgvpVE.)


Pag. 022


Pag. 040


Pag. 050


Pag. 053


Pag. 055

COVERVIEW

FIRST LOOK

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED



UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Martin Verschoor*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Simon Zijlemans en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek, Dennis van der Zanden*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000
VIDEOPRODUCER: *Kevin Grin*

ADVERTENTIES AANLEVEREN
Marco Verhoog
KLANTENSERVICE
Tel. 023-5364401
DRUK
Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 56,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Wil je niet dat we je gegevens aan derden beschikbaar stellen? Dan kun je dat aangeven bij het invullen van je gegevens. Ook kun je opvragen welke gegevens wij van je hebben en ons verzoeken die te corrigeren of te verwijderen. Stuur daarvoor een mail naar: **klantenservice@reshift.nl** of bel op werkdagen tussen 10:00 uur en 14:00 uur: 023-5364401.

DE REDACTIE

SNES CLASSIC MINI HYPE!



Het gaat los, het is aan: de mooiste maanden van het jaar als gamer. Assassin's Creed Origins, Call of Duty: WWII en FIFA 18 staan te trappelen. Mijn vingers jeuken al... maar de ster van dit najaar gaat (volgens mij) geen game zijn, maar een machine, een spelmachine. De Super Nintendo Classic Mini is nog niet eens fysiek beschikbaar, toch vallen al weken mensen over elkaar heen om geld richting winkels te gooien, zodat ze de mini Nintendo straks onder de televisie kunnen plaatsen. Ook op Ebay en Marktplaats zie je de Super Nintendo Classic Mini al staan voor bizarre bedragen. Op de redactie hebben we er inmiddels drie staan. Inderdaad staan. Natuurlijk waren ook wij 'instant' verliefd op het kleine hebbedingetje. En toen ze binnenkwamen, vielen we zowat over elkaar heen om het machientje uit te pakken, en we hebben er ook zeker twee dagen mee gespeeld. Maar nu staan ze dus een beetje te staan, toe te kijken hoe we bezig zijn met FIFA 18, PUBG en Wolfenstein. Zeker, de SNES Mini is een enorm leuk hebbedingetje en iedereen zal het er ongetwijfeld ook nog wel effe over hebben, maar ik ben dus benieuwd wie er echt op gaat spelen. Ga je A Link to the Past nog een keer doorspelen? Of start je gewoon Zelda op je Switch op? Ga je je tijd in Star Fox 2 steken? Of gebruik je je vrije uurtjes om het einde van Assassin's Creed Origins te halen? Ik ben dus oprecht benieuwd of je de SNES Classic Mini daadwerkelijk gaat gebruiken. Laat het me weten op @martinversch00r op Twitter, dan weet ik dat. ● *Martin*



GREAT HAPPISNESS!

IEMAND MOET HET DOEN

Een weekje naar Seattle, ondergebracht worden in een van de beste hotelketens van de Verenigde Staten (bekend om zijn meesterlijke douchegelletjes). Sippend aan belachelijk dure cocktails. Genietend van de heerlijkste stukken vlees van runderen wiens onderbuiken hun gansche leven door Thaise schoonheden worden gemasseerd, en oh ja, ook nog effe een fantastische game als Destiny 2 zeer uitgebreid onder handen kunnen nemen. Dat klinkt toch wel heel erg als een standaard 'Iemand moet het doen' tripje...



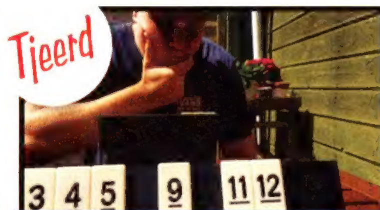
Ed



Had deze maand...

... tien dagen het rijk alleen. De rest van de familie op vakantie, dus dat was een dikke week bord op schoot met Chinees en hamburgers... en natuurlijk drie minuten voor terugkomst van moeder de vrouw nog effe heel snel stofzuigen.

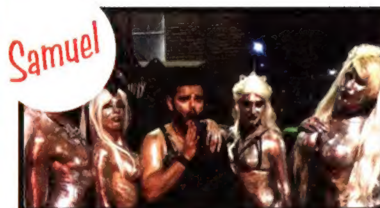
Tjeerd



Had deze maand...

... een opfriscursus cijfers. Aangezien er de komende tijd (eindelijk) weer veel games uit gaan komen die allemaal een score moeten hebben. Mocht je komende maand ergens een 7 8 9 10 zien langskomen, weet je hoe het zit...

Samuel



Managede afgelopen maand...

... allerlei artiesten voor een groot feest in A'dam, waaronder deze vuurspuwende dames uit Frankrijk. Voor hun show hadden ze zich vollédig ingesmeerd met glitter. Leuk; tot ze me na afloop een knuffel gaven. Ik vind nog stééds glitter in m'n bilnaad terug.

Martin



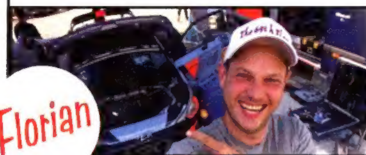
Bouwde deze maand...

... met Dennis aan een Star Destroyer voor een Star Wars project voor op PU.nl. Na deze foto stootte ik helaas het bakje met ALLE steentjes om...

Ondertussen...

Maakte deze maand...

... mijn jongensdroom waar, want ik mocht plaatsnemen naast een echte rallycoureur om een paar rondjes met de Hyundai i20 als een dwaas over het circuit te stuiven. Check de epicness in deze PU en het PU-TV item!



Florian

Was deze maand...

... op vakantie, net als de rest van Nederland, geloof ik. Niet met een lekker wijf in het vliegtuig naar Spanje, maar met mijn kids op de fiets naar Bakkeveen. Ik weet het, niet echt rock 'n roll, maar de lol was er niet minder om.



Jurjen

Had deze maand...

... de beste maand. Turn-based lol op m'n Switch én de dikste uitbreiding tot nu toe van m'n favoriete (turn-based) game uit 2016. De wereld is een betere plek als de dingen om beurten gebeuren, menson.



Wouter

JJ



Bezocht afgelopen maand...

... voor de zevende keer Gamescom. En het is net als bij Duits voetbal: ze hebben groot succes met wat ze doen, maar echt fan word ik er niet van.

Graddus



Showde deze maand...

... aan Max Verstappen hoe je de Red Bull RB13 wél op het podium krijgt... in F1 2017. Of de game verder een beetje lekker speelt? Check de review op pagina 54!

Simon



Schaamde zich deze maand...

... een beetje voor het voetbal dat Nederland in Parijs op de mat durfde te leggen. 4-0, auw. Gelukkig was er nog een mooie locatie in de buurt om de schaamte weg te, euh, laten we het 'feesten' noemen...

Wordt vervolgd...

TIPS VAN EEN LOMPERIK



Jullie kennen wellicht de song van Sting getiteld *Englishman in New York* of de film van Woody Allen: *An American in Paris*; en aan dat rijtje kunnen we sinds deze maand nog een klassieker toevoegen: het PU-artikel *een Westerse Lomperik in Japan!*
Dat met die westerse lomperik Graddus bedoeld wordt, zal jullie niet verbazen. Verrassender is dat Graddus langzamerhand ook zélf doorkrijgt dat ie qua sociaal gedrag niet bepaald uitblinkt in subtiliteit, en nog verrassender wellicht is het feit dat hij in zijn artikel tips geeft hoe je te gedragen, mocht je ooit Japan bezoeken. Het moet niet gekker worden...

SCHONE ONDERBROEK



Jongens, wat had Florian er zin in! Handenwrijvend zat hij naast professioneel rally-coureur Daniel Sordo om een rondje te scheuren in een Hyundai i20.
Ooit maakte Ed hetzelfde mee en die valt ons nog regelmatig lastig met dit 'avontuur'. Maar waar Ed destijds aan wereldkampioen Ari Vatanen smeekte of ie 't een beetje rustig aan wilde doen, vroeg Florian juist aan Sordo om het gas maar eens effe lekker in te trappen. Ja, lef kan onze Floor niet ontzegd worden, en het werd dan ook de rit van z'n leven (zie pag. 43).
Gelukkig ging Florian na die dag gelijk door naar Gamescom en had hij dus al een extra schone onderbroek in z'n koffertje zitten.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Het gebeurt zelden dat we een 'echt mens' op de cover van de PU hebben staan in plaats van een gamecharacter, maar deze maand is 't weer eens zover. En al zijn de meningen over Christiano Ronaldo verdeeld, het valt niet te ontkennen dat het een echt mens is...
Een mooie aanleiding om eens in mijn Ouden Doosch te duiken op zoek naar eerdere 'echte mensen' covers. Ik vond er drie, waarvan er ééntje nog steeds in mijn geheugen gebeiteld staat...
@EdWiggemans1







Power Spy

● De Powerspy heeft al eerder gemeld dat Jurjen en Ed best wel close zijn en regelmatig samen gaan 'Chinezen'. Deze maand kwam Jurjen bij Ed logeren, en trakteerde Ed de Assenaar op Monnickendamse Chinees en kondigde bovendien een heerlijk toetje aan.

● Keurige toko, lekker eten, hoorde de Powerspy achteraf, maar Jurjen was toch wel heel benieuwd naar dat 'hoogtepunt' dat Ed hem had beloofd.

● Het bleek uiteindelijk niet heel erg spannend, toen Ed hem een tochtje in zijn sloep aanbood.

● Totdat Ed wilde zwemmen en zijn broek uittrok om zijn zwembroek aan te trekken. Zat Jurjen ineens tegen een bejaardenbipsenpudding aan te kijken.

● Dat was niet het hoogtepunt waar Jurjen op had gehoopt.

● De twee veteranen van de PU deden het verder rustig aan. Zo werden ze tijdens hun vaartochtje meerdere keren ingehaald door kanovaarders, waterhoentjes en sjokkende koeien langs de kant.

● Toen Jurjen aan Ed vroeg waarom ie zo langzaam ging, antwoordde Ed gemoedelijk: "Ach, ik ga door de week keihard en doe het dan in 't weekend rustig aan. Eigenlijk precies omgekeerd van hoe de PU-redacteuren hun week indelen".

● Zoals je weet, zit Dennis sinds een tijdje op de PU redactie. De arme jongen had daarvoor al een paar jaar niet echt meer gegamed.

● Des te groter was de verbazing dat hij ergens rond half elf verdwaasd de redactie op kwam stommelen, naarstig zoekend naar een stopcontact voor zijn Switch.

● De dwaas heeft namelijk een Mario+Rabbids-verslaving en ging zo in de game op, dat ie er pas drie haltes te laat achterkwam dat ie uit de bus moest stappen.

● Vervolgens werd ie twee keer bijna aangereden met die Switch in z'n klauwen en ook nog eens verdwaald. Iets wat 'm geen enkele fuck interesseerde, totdat de batterijen van de Switch op waren. »

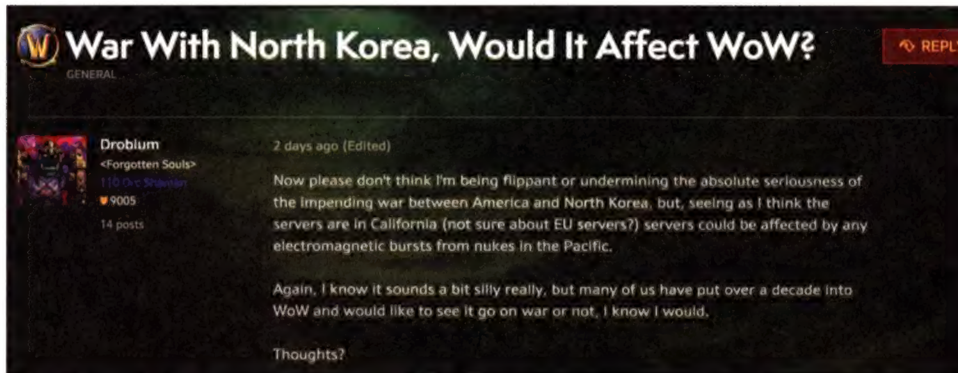
OPUNIE

ZIJN GAMERS SOCIAAL AWKWARD?

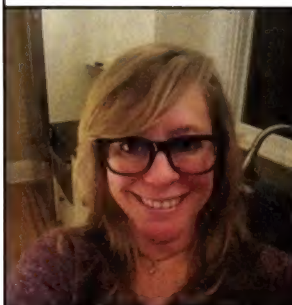
door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

We doen hier bij PU altijd uitermate ons best om de stigma's rondom gaming, games en gamers te bestrijden. En dat lukt vaak prima. Al dat gelul over verslaving, geweld, obesitas kunnen we prima van repliek dienen. En ook het vooroordeel dat gamers sociaal enigszins apart zijn, accepteren we niet. We houden gewoon niet van mensen die anderen afrekenen op uiterlijk of gedragingen.

Maar ja, dan moet een Amerikaanse gamer natuurlijk niet dit bericht op het forum van World of Warcraft gaan posten. Dan zijn zelfs wij effe uitgeluld...



"We willen er zeker van zijn dat we straks de juiste spelervaring kunnen bieden."



Microsoft Studio's Shannon Loftis gooit er bij het uitstel van Crackdown een dooddoener tegenaan.

DE 'PERFECTE' 100

Ik deed het in 2007 en eerder dit jaar: een 100 geven. Aan respectievelijk Super Mario Galaxy en The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Altijd een beetje riskant, zo'n hoog cijfer geven, want soms kan je mening over een game in de loop der tijd weleens wat veranderen. Gelukkig sta ik nog steeds volledig achter de enige twee 'perfecte' scores die ik tijdens mijn zeventien jaren bij PU heb uitgedeeld.

Ik weet nog dat er lichte paniek op de redactie ontstond toen ik tien jaar geleden voor het eerst een 100 wilde geven. Want het vakje voor de scores kon maar twee cijfers bevatten. Moest speciaal voor mijn 100 worden opgerekt.

Uiteraard levert het geven van zo'n radicaal hoog cijfer ook wel wat gesputter op internet op. Er zijn zelfs gasten geweest die hun abonnement op PU opzegden omdat ze het er niet mee eens waren.

Meest gehoorde tegenargument is dat geen enkele game perfect is, en de 100 dus nooit gegeven mag worden. Maar dat is ook niet wat ik met dat cijfer probeer aan te geven.

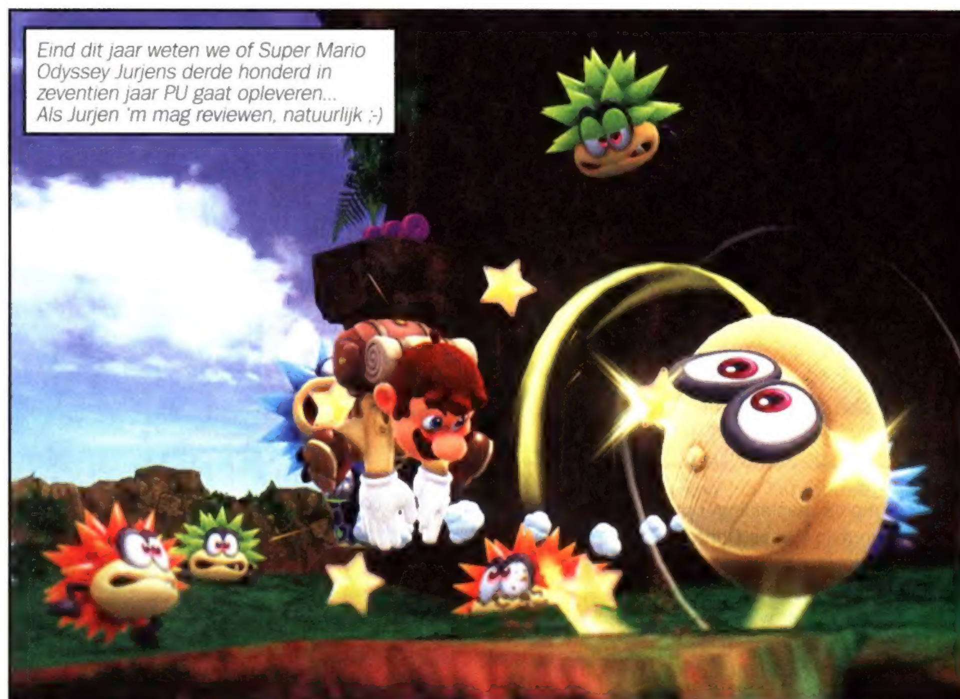
Een game beleven is wat anders dan een proefwerk maken. Voor mij zijn Super Mario Galaxy en de nieuwste Zelda als totaalbeleving nog steeds het mooiste wat games mij de afgelopen decennia brachten. En wanneer je een scoreradius hebt die loopt van 01 naar 100, dan moet je dat hoogste cijfer ook eens durven geven.

Ben benieuwd of Super Mario Odyssey het waard zal blijken.

"Ik wil met mijn game Zlatan Legends het verschil maken in de game-industrie."



We wisten niet dat Zlatan Ibrahimovic ook kon programmeren...



Eind dit jaar weten we of Super Mario Odyssey Jurjens derde honderd in zeventien jaar PU gaat opleveren... Als Jurjen 'm mag reviewen, natuurlijk ;-)



twitter.com/jurjenT

NOSTALGIE OF PUUR PLEZIER?

We kunnen gerust stellen dat nostalgie een belangrijke rol speelt in het huidige game klimaat. En dat ontwikkelaars doorhebben dat er geld mee valt te verdienen.

De Super Nintendo Entertainment System Classic Edition, vanaf hier noem ik 'm gewoon de Mini SNES, ligt bijna in de winkels, en mensen maken zich al maanden zorgen of ze 'm wel kunnen kopen. Ondertussen staat Crash Bandicoot N. Sane Trilogy op nummer 1 van de gamecharts, terwijl Sonic Mania volgens recensenten de eerste essentiële Sonic in decennia is - voornamelijk door heel erg te lijken op de Sonic games die in de jaren negentig verschenen. Tel daar het succes van retroverzameltitels als Namco Museum en de buzz rondom de Ataribox bij op, en je kunt wel stellen dat nostalgie een belangrijke rol speelt de laatste tijd.

Relikwiën

Ik ben een van de mazzelaars die 'm onder de tv heeft staan: De mini NES. Maar eigenlijk is dat ook het enige wat die nieuwe versie van de 8-bitter daar doet: staan. Als ik zin heb om niet-werkgerelateerd te gamen, zet ik mijn Switch of PS4 aan, of ik pak mijn New 2DS XL. Met een níeuwe game erin.

Uiteraard was ik opgewonden als een hongerig jochie in een snoepwinkel toen ik de Mini NES nét binnen had. En natuurlijk heb ik wel een gameavondje georganiseerd om samen met vrienden en kids de games waar ik mee opgroeide nog eens te beleven. Herinneringen ophalen, me verbazen over hoe goed ik de routes nog wist in de eerste Zelda, of hoe snel mijn kids handig werden in Donkey Kong en Bubble Bobble, zeker leuk voor een gezellig avondje. Maar om nou te zeggen dat ik net als vroeger werd opgeslokt door die games, dat niet. Ik beleefde ze meer... beschouwend.

Waarschijnlijk gaat de mini SNES me wel iets dieper raken, simpelweg omdat de games ook wat dieper gaan. Maar uiteindelijk blijven het toch meer een soort relikwieën uit een ver verleden, dan dat ze me kunnen meeslepen zoals ze dat twintig jaar geleden deden. Toch móet ik die Mini SNES gewoon hebben.

Het zal het kleine gamertje in mij wel zijn, die het idee gewoon niet kan verdragen dat er zo'n bundel aan speelplezier bestaat, maar dan niet onder mijn tv. Nostalgie is een sterke emotie.

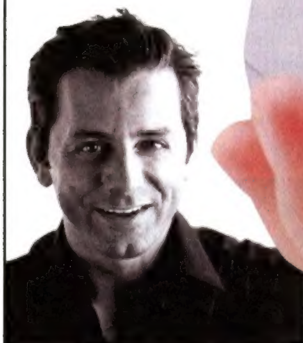


Crash Bandicoot N. Sane Trilogy



Sonic Mania.

"We wisten dat Crash kon rekenen op een enthousiast publiek... maar dit succes hadden we nooit verwacht."



Eric Hirshberg, baas van Activision Publishing, is verbaasd dat de remaster van Crash Bandicoot het beter doet dan Call of Duty.



Gamers maken zich al maanden zorgen of ze straks wel een Mini SNES kunnen bemachtigen.

Power Spy

● Gelukkig was ie niet aangereden; dat was pas echt zonde geweest. Hij had namelijk geen hoesje om de Switch.

● Martin ging afgelopen maand op bezoek bij kinderprogramma Zapplive om de SNES Mini te laten zien.

● Tenminste, dat was de bedoeling. Hij versliep zich namelijk, waardoor ie wakker werd op de tijd waarop ie in de TV studio had moeten zijn.

● Aangezien het een uur rijden was, moest de hoofdredacteur als een speertje naar Hilversum, want live is live.

● Daar aangekomen, bleek dat de productie hem drie en een half uur te vroeg had laten komen, omdat ze niet zeker wisten of de SNES Mini op tijd aangesloten kon worden.

● Waarop Martin het hele item in een diepe zucht gepiept had en de hele paniek nergens voor nodig bleek.

● De SNES Mini is overigens een van de populairste apparaten van dit jaar. Maar wat moet je ook als Nintendo fan; als je al hun games op de Switch wil spelen, ben je in een week klaar.

● Als je tenminste niet wordt aangereden tijdens het spelen van Mario+Rabbids.

● Het script van Half-Life 2: Episode 3 is gelekt.

● Op de website van een oud-medewerker van Valve is een verhaal te lezen over hoe het afloopt na Episode 2.

● De gast is na jarenlang dienstverband bij Valve weg en besloot om het script maar online te gooien.

● De kans is groot dat dit geen officieel script is, maar fan fictie. Het is in ieder geval meer dan we ooit hebben gezien van een nieuw Half-Life deel.

● En dan geldt het principe: als je geen porno hebt, moet je maar masturberen op de badmode in het boekje van de Wehkamp.

● Bij wijze van spreken dan hé? Niet dat de Powerspy dat ooit heeft gedaan. Daar is de badmode van de Wehkamp veel te lelijk voor. »



twitter.com/GKJJ

• En bovendien zijn die boekjes amper te lezen; al die pagina's plakken aan elkaar vast.

• Over games die nooit uitkomen gesproken: Crackdown 3 is uitgesteld naar lente 2018. Een grote klap voor Xbox fans, aangezien deze game al zo vaak is uitgesteld dat het bijna een grap begint te worden.

• Het betekent dat de launch van de Xbox One X in ieder geval nog een stukje minder spectaculair gaat worden.

• Het doet de Spy denken aan een andere Xbox exclusive die zoveel moeite had met release dates: Scalebound.

• Wees overigens voorzichtig met het uitspreken van die titel; elke keer als je dat hardop zegt, wordt er een Gruzielement van Samuel vernietigd.

• The Walking Dead krijgt een Pokémon GO-achtige game, waarin je door Augmented Reality wapens kunt verzamelen en zombies op je af komen.

• Dat is dan voor de mensen die niet in real life naar een alt-right demonstratie in Texas kunnen gaan.

• De bedoeling is dat je items en wapens verzamelt en met andere spelers samenwerkt om te overleven met al die zombies in de Walking Dead versie van jouw buurt.

• De grap is dat de mensen die het niét spelen, juist de beste versie hebben. Zij hebben helemaal geen Augmented Reality nodig om zombies te zien.

• Het enige wat ze hoeven te doen, is een paar Walking Dead spelers opzoeken die apatisch naar hun scherm staren.

• De grootste rage is al een paar maanden PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), de PC game die zelfs in Early Access al ontzettend veel spelers heeft weten te boeien.

• Je wordt met honderd man gedropt op een groot eiland en daar moet je, Hunger Games-style, iedereen proberen af te maken. »

WAAR THE FUCK IS MICROSOFT MEE BEZIG?







Crackdown 3, State of Decay en Sea of Thieves: drie Microsoft games die lijden aan de uitstelleritis.

Dat Nintendo al een tijd lang niet al te veel grote, zelf gemaakte, exclusieve games uitbrengt, weten we. Twee á drie titels per jaar, daar blijft het vaak bij. En om onduidelijkheid te voorkomen; ik doel hier op de Mario's en Metroids, de echte systemsellers. Dat was en is geen goed nieuws voor de fans.

Xbox- en PlayStation bezitters moeten sinds kort dezelfde frustratie ondervinden als Nintendo fans al langer doormaken. Sony heeft dit najaar alleen Gran Turismo Sport en Uncharted: The Lost Legacy klaar staan; waarbij Uncharted feitelijk opgepompte DLC is (wel hele fijne) en GTS een racegame, geen kassakrakers vandaag de dag.

Microsoft doet het niet veel beter. Terwijl er nota bene een nieuwe console uitkomt (Xbox One X). Na het uitstellen van Crackdown 3 (lente 2018), blijven Forza Motorsport 7 en Cuphead over. Inderdaad, de eerste is een racegame en de tweede een (zeer interessante) indiegame. Da's nie veul...

Nu hoor ik vaak dat er ook genoeg andere games zijn om te spelen/kopen, third-party, timed exclusive, etc. Dat klopt, maar dat kan voor mij de pijn niet verzachten. In een tijd dat het merendeel van de spellen op beide consoles identiek is, draait de keuze welk apparaat je neemt veelal juist om de exclusives. En die worden gemaakt door de hardwareproducenten zelf. Althans, vroeger dus wel. Elk jaar had je er minimaal een stuk of vier/vijf. Maar Microsoft heeft de laatste tijd veel eigen studio's afgestoten en Sony lijkt zo'n beetje alles door te schuiven.

Nu of nooit

Bij Sony kan ik dat nog wel een beetje begrijpen; zij staan immers dik op nummer 1 en kunnen zich wat afwachtender opstellen. Maar waar the fuck is Microsoft mee bezig? Al hun nieuwe games worden uitgesteld: Crackdown, State of Decay, Sea of Thieves... en Scalebound werd zelfs gecancelled. En het vervelende is, ik weet niet waarom. Ja, ze willen ze beter maken. Duh. Maar wat is nou precies het probleem? Lukt het niet iets fraais te maken voor de Xbox One X dat ook op de Xbox One kan draaien? Is er een gebrek aan goed personeel? Rommelt het intern?

En waar blijven de grote games van Sony? Is het gewoon beleid omdat men de onbetwiste nummer 1 is, of zijn Triple A-games vandaag erg complex om te maken?

Het gebrek aan duidelijke antwoorden leidt tot veel frustratie. Bij mij en ook bij jullie, als ik de social media mag geloven. En met name Microsoft kan deze frustratie weleens in de portemonnee gaan voelen. Waar Nintendo meelift op een prima launch van de Switch en de wetenschap dat de nieuwe Mario er aankomt en Sony gewoon zo ver voor staat dat het kan vertrouwen op de third-party games, moet Microsoft de gamer nu echt gaan overtuigen. Het is nu of nooit. Want waarom zou je een Xbox One X kopen als er niet of nauwelijks exclusieve, speciale games voor uitkomen?





Dat Riot Games dit überhaupt nog heeft durven aanvechten, is al de grap van het jaar.

DE DERDE STAND

De Switch wordt in huize Tiersma voornamelijk gebruikt als tv-console of als handheld tijdens een wat langere treinreis. De derde stand van de Switch, waarbij de Switch als een mini-tv op tafel staat en twee tot vier spelers met Joy-Con kunnen multiplayeren, heb ik nog nauwelijks gebruikt. Maar mijn kids des te meer.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Voor de vakantie met mijn drie kids naar het immer turbulente Bakkeveen ging er natuurlijk een hele tas aan elektronica en opladers mee. 3DS-en, laptop, soundsystem, telefoons én - dit jaar voor het eerst - de Switch.

Eigenlijk had ik gehoopt op meer kids met Switch-systemen, zodat we eindelijk eens local multiplayer met twee systemen konden spelen. Maar buiten die van ons was er op de camping geen Switch te bekennen. Wat natuurlijk ook wel weer het nodige bekijks opleverde, helemaal toen mijn kids Just Dance speelden en de buren zich afvroegen wie mijn kids had geleerd om zo mooi synchroon te dansen.

Gamen verbroedert, merkte ik ook deze vakantie weer. Want de vriendjes die mijn kinderen maakten, werden pas écht vrienden toen de gesprekken over Pokémon, Clash of Clans en Mario Kart op gang kwamen.

En toen werd het natuurlijk tijd om met vier spelers samen splitscreen te Mariokarten, en wat een fun hebben ze daarmee gehad!

Wanneer je al dolblij bent met je Switch als tv-console en handheld, kan ik je echt van harte aanbevelen hem ook eens binnen een sociale setting in tafelstijl te gebruiken. Je liefde voor het systeem zal er alleen maar door groeien.



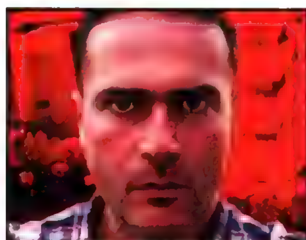


twitter.com/jurjenT

DUURDERE GAMES GRAAG

Uit recent onderzoek blijkt dat indietitels op Steam tegenwoordig gemiddeld zo'n 21.000 keer verkopen, voor een gemiddelde prijs van 8,72 dollar. Die gemiddelde prijs gaat tijdens de Sale-periode nog eens door de helft. Zowel de verkochte aantallen als de prijzen dalen al jaren.

Het begint steeds meer te lijken op de neerwaartse spiraal die we al eerder zagen in de mobile markt, waar games tegenwoordig meestal gratis zijn en een game van vijf euro al 'duur' lijkt. Om de indiemarkt te redden, moeten de prijzen omhoog, meent Sergey Galyonkin van Steam Spy.



Galyonkin: "Als een game de tijd van een speler waard is, is ie ook hun geld waard."

"Stop met het ondermijnen van je game omdat je om een of andere reden denkt dat hij de vraagprijs niet waard is", stelt hij tegen indie-ontwikkelaars. "Voeg dan waarde aan je game toe, maar verlaag niet de prijs." Galyonkin is enthousiast over Jonathan Blows besluit om The Witness te verkopen voor 40 dollar. Voor die prijs - of soms de helft ervan - is de game al 460 duizend keer verkocht. "Denk je echt dat die game vier keer zoveel had verkocht als hij vanaf het begin een tientje had gekost? Dat betwijfel ik zeer."

Wanneer je nu denkt, wat kan mij die indiemarkt op Steam rotten, ik speel toch alleen maar AAA-titels op consoles: de neerwaartse spiraal in de indiemarkt heeft ook invloed op díe markt. Zo stond de AAA-studio Platinum (die van Bayonetta en NieR: Automata) eerder dit jaar al op de rand van een bankroet, deels doordat hun creatieve en originele titels dezelfde niche aanspreken die ook in indiegames geïnteresseerd zijn. En als je voor de prijs van één zo'n AAA-game een stuk of acht indiegames kunt kopen, lijkt zo'n AAA-game me opeens veel te duur.

Dus zou het niet verkeerd zijn als de indies op Steam wat minder stunten met kortingen en steeds lagere prijzen, maar in plaats daarvan gewoon vertrouwen hebben in hun product en de waarde ervan.

"Angstige of pijnlijke fysieke acties komen in VR veel harder binnen dan bij gewone games."



Dankzij Camaron Brown van CCO weet JJ eindelijk waarom hij misselijk wordt van VR

ULTIEM NAJAAR VOOR DE RACEFANS

Florian slaapt er nauwelijks meer van, want racefans staan aan de vooravond van een spectaculair najaar. Maar liefst drie pittige racesims staan aan de start om gespeeld te worden: Gran Turismo Sport, Forza Motorsport 7 en Project Cars 2.

door JJ
twitter.com/GKJJ

Als je mij vraagt wie de race gaat winnen, weet ik dat zonet nog niet. Commercieel gezien denk ik dat GT Sports de grootste groep fans heeft, maar het kan spannend worden omdat GT Sports niet langer autotjes verzamelen is, maar meer eSports-achtig draait om online racen. Veel fans zullen óf daaraan moeten wennen óf ze gaan teleurgesteld worden.

Voor de fans van diepgaand realisme is Project Cars 2 naar mijn mening de beste keuze. Hier draait alles om het echte werk en worden er nauwelijks compromissen gesloten om de mainstream gamer aan te spreken.

Voor mij persoonlijk is Forza Motorsport 7 de favoriet: mooi, snel, spectaculair en pittig zonder über realistisch te worden. PC2 is mij te diep, GTS is me te veel online, alleen FM7 doet het gewoon old scool: racen en wagens winnen.

Maar of PS4-bezitters speciaal voor deze game gaan overstappen of dat er veel nieuwe Xbox One's Forza bundels worden verkocht, waag ik te betwijfelen. Racen is daarvoor vandaag de dag toch iets te veel een niche geworden.



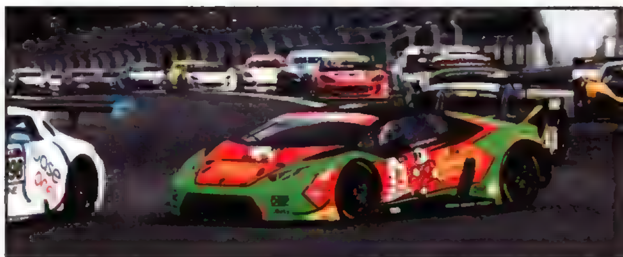


Willen we ook in Nederland immense winkels vol poppetj excuses, figurines



GT Sports, Forza 7 en Project Cars 2 warmen de motoren al op.





Power Spy

- Op de redactie zijn Martin en Tjeerd zo verslaafd dat ze al niet eens meer mee lunchen, om in die tijd een potje Battlegrounds te spelen.
- Ze lunchen dus al een maand niet meer. Over Hunger Games-style gesproken.
- Het verklaart in ieder geval waarom ze het constant over 'Chicken Dinners' hebben.
- Zo'n verslavende en lichtelijk gewelddadige game zadelt ouders blijkbaar ook met dillema's op. Want kids willen dit natuurlijk ook spelen.
- Dat een PUBG-verbod mensen tot het uiterste kan drijven, bewees de negenjarige Harry Burns uit het Verenigd Koninkrijk.
- Dat ventje mocht de game niet spelen, maar liet zich niet van de wijs brengen en speelt het nu dagelijks, met z'n hele familie.
- 'Hoe dan?!', denk je. Nou, dat gastje heeft een bordspel van de game gemaakt!
- Om het extra realistisch te maken, speelt ie het spel in z'n onderbroek en steekt ie zichzelf tijdens het wachten op een nieuw potje in de fik.
- Gelukkig kunnen kinderen op deze manier dus veilig PUBG spelen.
- Mario is officieel geen loodgieter meer, dat heeft Nintendo bekend gemaakt. Op Mario's profiel op de Nintendo website staat dat onze favoriete loo... uh... Italiaanse mannetje met snor, die ooit loodgieter was en nu vooral houdt van racen en sport.
- De Powerspy is door dit nieuws een beetje uit het lood geslagen en in een existentiële crisis beland.
- Wat betekent dit voor de loodgieters in de wereld? Voelt Mario zich ineens te cool voor die shit? Slaat die tuinbroek dan nog wel ergens op? Sloeg die tuinbroek überhaupt ergens op?
- Maar bovenal: wat betekent dit voor alle gamejournalisten? Met welke synoniemen voor Mario moeten we nu in hemelsnaam op de proppen komen?


adidas
Fly Emirates
7

KOMT ER WEER FUT IN DE REEKS?

FIFA 18

Afgelopen maand werd Tjeerd door Graddus verslagen in een verbeten strijd om de redactionele FIFA-troon. De twijfel sloeg toe bij de doorgaans zo vastberaden Fries, en zijn plezier in voetbal en FIFA kreeg een stevige knauw. Ontvlamt FIFA 18 het vuur weer in zijn voetbalhart?

Voetbal is een van mijn grootste hobby's. Tot irritatie van mijn vrouw kijk ik regelmatig meerdere wedstrijden per weekend en ik droom ervan om dit seizoen eindelijk eens op de tribune van Old Trafford 'Glory, glory, Man United!' te zingen. Maar voetbal kan ook ontzettend slaapverwekkend zijn, en dat probeert EA er bij de nieuwe FIFA uit te bannen. »

Tjeerd IS AAN DE BAL

Ongelooflijk: de spelers zijn niet meer van echt te onderscheiden!



Eindelijk had ie dan z'n Stuiterdiploma gehaald.



Ik ben al een paar keer gestopt met voetballen, maar deze keer is het serieus. Denk ik. Het laatste half jaar van mijn leven hebben zich qua sport gekenmerkt door een paar onthutsend slechte potjes voetbal in het vriendenteam waarin ik zit. Het probleem is vooral dat ik aanloop tegen een bijna letterlijk hartverscheurend gebrek aan conditie, waardoor ik na vijf minuten rennen eigenlijk niet meer kan doen waarvoor ik als speler in de wieg ben gelegd: een tegenstander onverbiddelijk uitschakelen en met een fabelachtig spelinzicht en fluwelen traptechniek gevaarlijke aanvallen opzetten. In FIFA leun ik ook voor het grootste gedeelte op mijn spelinzicht en is mijn gebrekkige conditie gelukkig niet zo'n probleem. Maar na afgelopen maand moest ik mij, ook voor FIFA, beraden over mijn toekomst als speler. Graddus, de grootste waailap van het westelijk halfrond met de hand-oog coördinatie van een verstandelijk beperkte waterbuffel, versloeg mij overtuigend in een FIFA-duel en ik vroeg me af of FIFA nog wel de game was die mij ooit zoveel plezier bracht. Het tempo lijkt al jaren niet meer op een videogame, spectaculaire acties zie je weinig meer en de gameplay mist ironisch genoeg een beetje fut.

Heter dan ooit

Maar toch... FIFA is heter dan ooit, meer dan 25 miljoen spelers hebben het afgelopen jaar FIFA 17 geïnstalleerd en dankzij profclubs overal ter wereld zijn professionele FIFA-spelers dit jaar als paddenstoelen uit de grond geschoten.



weetje • weetje

Ook The Journey komt terug waarin je hoofdrolspeler Alex Hunter kunt customizen en een nieuw uitgebreider avontuur voor je kiezen krijgt, met keuzes die meer impact hebben op het verhaal dan vorig jaar.

Die spelers streden dit jaar om grote contracten, veel prestige en flinke geldprijzen, maar vooral voor EA heel belangrijk: ze hebben FUT mega-populair gemaakt. Dat zat er natuurlijk al een tijdje aan te komen, want EA Sports is al jaren hard bezig om gamers enthousiast te maken voor hun meest winstgevende game modus en het spel tegelijkertijd geschikt te maken als de ultieme competitieve game.

Meer nadruk op competitie

Volgens Sam Rivera, Lead Gameplay Producer van FIFA, heeft de nadruk op de professionele competitieve scene de ontwikkeling van FIFA ook veranderd. Bijvoorbeeld omdat de ontwikkelaar nu meer aandacht moet schenken aan de balans van de game, maar er ook voor moet zorgen dat ze spelers belonen voor hun vaardigheden, zodat de geoefende gamer een voordeel heeft tegenover gasten die af en toe een potje spelen.

Belangrijker is misschien nog wel dat EA Sports nu toegang heeft tot al die professionele spelers die de game tijdens ontwikkeling kunnen testen en zo, en vanuit een ander perspectief feedback kunnen geven.

Die feedback is erg belangrijk volgens Rivera: "Door hun ervaring kunnen zij er in een paar uur achter komen hoe de game uit te buiten is en wat

CRISTIANO RONALDO BIJNA GEBLESSEERD

Dit jaar heeft het ontwikkelteam Cristiano Ronaldo uitgebreid gecaptured om ervoor te zorgen dat de Portugese superster zeer natuurgetrouw in de game te spelen is.

Dat dat voor Ronaldo zelf ook belangrijk was, vertelde Sam Rivera aan mij: "Toen Ronaldo naar de studio kwam om op te nemen, moest hij bepaalde stukjes rennen om zijn bewegingen goed vast te leggen. Hij nam dat echter zo serieus dat ie na de eerste run bijna viel!"

Het hele team schrok zich te pletter, want als ie geblesseerd zou raken, zou dat een miljoenenclaim betekenen. Maar omdat Ronaldo absoluut perfect in de game wilde komen, bleef ie er vol voor gaan. De tweede run ging Ronaldo zelfs op z'n plaat! Hij gaf honderd procent voor een videogame! Gelukkig bleef ie verder heel, maar we hielden onze hart vast!"



In die tijd hadden sommige voetballers zelfs schaamhaar op hun hoofd.

de makkelijkste manier is om te scoren. Zo is het makkelijker voor het ontwikkelteam om deze zaken aan te passen en geschikt te maken voor competitie. Hierdoor kun je straks winnen op basis van je speelstijl en vaardigheden, en niet door bepaalde ongebalanceerde zaken uit te buiten."

Aantrekkelijker

Ik werd pas echt enthousiast toen ik met Rivera het onderwerp aansneed over de aantrekkelijkheid van het spel in FIFA 18, zoals de vernieuwde dribbels.
Rivera: "In FIFA 17 kán je wel dribbelen, maar is 't vrij lastig. Dat zie je bijvoorbeeld terug als je naar het eSports WK FIFA kijkt; de professionele spelers dribbelen gewoon niet zoveel."
In FIFA 18 heb je veel meer mogelijkheden in je dribbel en dat heeft vooral te maken met de snelle respons van je speler op de actie die je wil uitvoeren. Zeker als je de bal in je bezit hebt, is het als kleine technische speler veel makkelijker om met subtiele bewegingen de tegenstander het bos in te sturen, helemaal als die tegenstander een grote, lompe verdediger is.
Verder zijn ook de voorzetten aangepakt, en dus zul je in de nieuwste FIFA veel vaker tot scoren kunnen komen na een mooie dribbel langs de lijn en een goede voorzet die heerlijk binnen wordt geknikt.

Soepel en geanimeerd

Dit jaar zijn de animaties en de manier van motion capture aangepast, aangezien de game nu gebruik maakt van zes verschillende archetypen: klein, middel, groot gecombineerd met een slanke of bonkige bouw. Daarvoor gebruiken ze zes willekeurige gasten om alle zes verschillende archetypen te capturen, zodat je in de game ook daadwerkelijk aan de grote van stappen en explosiviteit ziet met welk type je speelt.
Aanvullend worden er voor een stuk of vijftien spelers nog aanpassingen aan de bewegingen gemaakt. Zo worden de loopjes van Robben, Messi en Suaréz aangepast zodat je veel meer het gevoel hebt dat je met hén speelt in plaats van generieke guy #1 of #6. Daarnaast hebben ze dit jaar ook Cristiano Ronaldo in laten vliegen om zijn maniertjes en loopjes helemaal te capturen (zie ook kader).
Deze vernieuwde manier van animeren heeft niet alleen impact op het dribbelen zelf, maar hierdoor ziet de boel er ook zeker soepeler uit dan in FIFA 17.

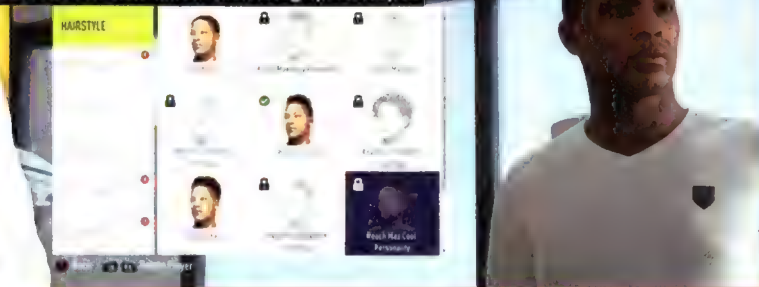


weetje • weetje

Het publiek wordt eindelijk uitgebreid aangepakt in FIFA 18! Dus geen tienduizend klonen van een drieling meer, maar eindelijk een dynamisch publiek. Het enthousiasme en de spanning gonst door het stadion en supporters zullen over elkaar heen buitelen na een goal. En dat werd weleens tijd ook.

Meer goals

Met de aantrekkelijkere dribbels en betere voorzetten probeert EA de game spectaculairder te maken; ze hebben zich daarbij ten doel gesteld dat er gemiddeld vijftien procent meer goals per wedstrijd moeten vallen.
Rivera geeft toe dat het aanvallen leuker moest worden, maar dat het verdedigen af en toe ook wat te makkelijk was in FIFA 17: "We zien dat veel mensen moeite hebben om goals te maken in FIFA 17. Een van de grootste klachten was dat je gewoon een middenvelder kon besturen en de computer je verdedigende taken kon laten uitvoeren. Dat hebben we aangepast, en nu komt het meer op je vaardigheden neer. Dat maakt de wedstrijden tevens een stuk opener met als gewenst gevolg meer doelpunten."
Zo moet FIFA 18 op vele vlakken een veel betere game worden dan FIFA 17, met betere voorzetten en dribbels, responsievere controls, soepelere bewegingen, meer dynamiek in verschillende spelers en natuurlijk vloeiend spel... Verrek, misschien gaat FIFA me dit jaar weer het plezier brengen dat me altijd zo naar deze serie trok. »



Als je een speler in een vrouw verandert, speelt ie meteen een stuk minder vaak terug op de keeper.



VERWACHTING *TJEERD:*

Het ziet ernaar uit dat FIFA weer kleur op de wangen gaat krijgen en spectaculairder gaat worden, met meer goals, toffere acties en vloeiendere gameplay. Kom maar op met die hap, geef me een reden om te leven.

+ Betere dribbels.
+ Dynamischere spelers.
+ Ziet er fantastisch uit.
- Maar horen we dit niet elk jaar?

FOOTY
EA SPORTS/ EA
29 SEPTEMBER 2017

Toen werd Maradonna nog 'pluisje' genoemd. Tegenwoordig rebanado bola picado, 'doorgesnoven bal gehakt'.

TIPS & TRICKS

WORD DE BESTE FUT-SPELER

FIFA 18 ULTIMATE TEAM

FIFA's Ultimate Team (FUT) is verslavender dan crack. Het bouwen van teams blijkt zelfs zó populair, dat EA er net zoveel aan verdient als aan de games zelf. Hou je je creditcard echter liever op zak? No problemo! Volgens Graddus kost een topteam hooguit wat bloed, zweet en tranen...



Het nieuwe seizoen is begonnen en dat betekent een frisse start. Ook in Ultimate Team. Dus, wil je dit jaar sexy spelen als Real Madrid? Net zoveel cash in de pocket hebben als Paris Saint-Germain? Of juist D1 winnen met een team vol kneuzen? Als ervaringsdeskundige met honderden uren FUT in de beentjes, deel ik mijn kennis graag.

TIPS VOOR BEGINNERS

Welkom, groentje! Of FIFA 18 nu je eerste FUT-ervaring wordt, of dat je gewoon een tijdje uit de running bent geweest: met deze beginnerstips stel je in een mum van tijd een behoorlijk team samen.

TEAM BOUWEN

Je begint FUT met een stel random spelers. Met een beetje mazzel heb je direct een topper, maar waarschijnlijker is een team vol vage Grieken en een stel dwazen uit de Jupiler League. Werk aan de winkel dus! Bepaal eerst uit welk land/competitie je voetballers wil, zodat je straks niet met een chemistry van rond de 50 zit. De Premier League is verleidelijk, maar verstandiger is bijvoorbeeld de Serie A: spelers met dezelfde kwaliteiten zijn hier stukken goedkoper! Focus je puur en alleen op gouden kaarten (rating vanaf 75); brons is te slecht, terwijl zilveren spelers vaak onevenredig prijzig zijn.

SNEL GELD VERDIENEN

Goed, besloten welk team je wil? Dan is het tijd voor de financiën. Die vleugelspeler met 95 pace is immers niet gratis... Tips voor eZ money zijn het uitvoeren van de Manager Tasks, singleplayer toernooien en het unlocken van Coin Boosts in de catalogus. Ook kun je alvast een handeltje op de transfermarkt starten, maar daarover straks meer.

TACTIEKEN

Achter ieder succesteam staat een slimme coach. Je kunt namelijk wel Neymar tot je beschikking hebben, maar als je die gast opstelt als keeper is ie alsnog waardeloos. Denk dus na over zaken als opstelling, tactiek en Chemistry Styles (boosts voor bepaalde stats).
Een prima vertrekpunt is 4-3-3 met de punt naar voren, dus met een klassieke nummer 10. Hiermee ben je de meeste tegenstanders in D10 t/m 7 wel de baas. Oh, en vergeet niet je spelers op nieuwe contracten en fitnesskaarten te trakteren.

PAKJES KOPEN?

Natuurlijk is het verleidelijk om je zuurverdiende coins aan een pack te splashen, maar is dat het ook waard?
Het antwoord is simpel: absoluut niet! Ja, je kunt altijd Messi of een IF-speler pullen, maar die kans is te verwaarlozen. Veel vaker zit je met een setje rotzooi dat nog geen 1500 munten oplevert, terwijl een Gold pack 5000 of zelfs 7500 kost! Bronzen of zilveren packs zijn wat dat betreft een betere deal; daar haal je je investering bijna altijd wel uit. Maar ja, dan heb je weer geen kans op Messi...

TIPS VOOR GEVORDERDEN

Gefeliciteerd: je hebt een redelijk competitief team. Nu is het tijd voor de volgende stap, het tweaken en perfectioneren... en een fortuin verdienen op de transfermarkt, uiteraard!

TEAM PERFECTIONEREN

Als je mijn tips hebt opgevolgd, bestaat je basis uit gouden voetballers uit de Serie A, Eredivisie of een andere competitie net onder de top. Mooi, maar hoe verder je komt, hoe vaker je merkt dat ze tekortschieten. Daarom is dit het moment om te switchen naar de Premier League of La Liga. Hier is niet alleen meer keus; de bovengrens ligt ook hoger. In Concept Squads kun je je droomteam uitproberen. Zo heb je een duidelijk doel en weet je precies welke spelers je liggen, en welke niet.

ECHT RIJK WORDEN

Je kunt er lang of kort over lullen, in FUT draait het uiteindelijk om geld. Poen. Cash. Duiten. Doekoe. Pecunia. Gelukkig heb ik dé manier om gegaran-



De Rus Lev Yashin, een van de beroemdste keepers ter wereld, stond bekend om de uitspraak: не стрелять нет. Dat betekent 'nee, niet schieten'.



deerd duizenden coins per uur te verdienen! Let op! Stel je transfermarkt-criteria in op gouden spelers, Premier League, maximale prijs 350. Klik op search en koop alle spelers die je vindt. Al snel heb je er tientallen, die je vervolgens weer op de markt gooit voor 600/700 coins per stuk. Daarvoor raak je ze sowieso kwijt. Tel uit je winst!
Een andere, iets ingewikkeldere maar nóg winstgevendere methode is het opkopen van zilveren voetballers of shirtjes. Dat deze vaak veel geld waard zijn, weten maar weinig mensen, dus dumpen ze die voor spotprijzen. Vis deze krenten uit de pap (scroll naar de 60e minuut op de transferlijst) en word sneller rijk dan de huisdealer van Wim Kieft!

PRO TACTICS

Wat betreft tactiek hoef ik je als solide D5/4-speler waarschijnlijk niet veel meer te leren. Belangrijk is dat je kritisch op je team blijft (sommige dure aankopen spelen bizar genoeg minder lekker dan goedkope), dat je je blijft ontwikkelen (nederlagen kunnen juist leerzaam zijn) en niet bang bent om te experimenteren. Investeer daarnaast in dure, maar o zo effectieve chem styles als Hunter en Shadow. Ook belangrijk: oefen op dode spelmomenten!



ICONISCHE SHIT

Nieuw in FIFA 18 is FUT Icons, oftewel legendarische spelers als Ronaldo (de dikke), Maradonna (de hele dikke) en Henry. Voorheen heetten zij 'Legends', maar het leuke is dat er nu meerdere kaarten van elke Icon zijn, in verschillende fasen van hun carrière. Het is trouwens de eerste keer dat klassieke spelers ook naar de PlayStation en PC komen; voorheen was die shit XBox-exclusief.

DE DARK SIDE: SLINKSE FUT-TACTIEKEN

Sure, het liefst win je op eigen kracht en als 't effe kan met mooi, aanvallend voetbal. Toch zit het er soms gewoon niet in. Je tegenstander is beter, en je kunt eigenlijk alleen winnen door over te lopen naar de dark side...

- **Balletje rondtikken achterin**
- **Constant pauzeren**
- **Replays en tussenfilmpjes laten staan**
- **Trucjes en skillmoves zonder tegenstander in de buurt**
- **De bus parkeren**
- **Nog steeds geen succes? Trek je creditcard en koop je helemaal suf aan FIFA Points**



TIPS VOOR DE MEESTERS

Aan de top komen is moeilijk, er blijven nog moeilijker. Met deze tips voor professionals domineer je echter ook D3, 2 en 1. Helemaal als Messi of Ronaldo in je team zit...

WORD EEN FIFA-GOD

Dikke kans dat je inmiddels in D2 of zelfs 1 zit. Om de spanning er toch nog een beetje in te houden (en jezelf te blijven ontwikkelen), raad ik je aan zoveel mogelijk FUT Champions, FUT Draft, Squad Battles (nieuw in FIFA 18) en eigenlijk alle modi behalve de reguliere competitie te spelen. Niet alleen is de tegenstand hier groter, de beloningen zijn dat ook!
De enige tip die ik je verder wil geven is: blijf kalm. Dat klinkt eenvoudig, maar is een van de lastigste dingen in FIFA. Zeker wanneer je weer een onterechte tegengoal in de 90e minuut slikt.

MESSI OF RONALDO KOPEN

Zo, dus je wil Messi of Ronaldo, hé? Heel goed. En ik heb de manier! Waar je je eerst nog focuste op het transfereren van goedkope spelers, verleg je nu je grenzen. Kijk wie er in het team van de week zit. Deze spelers worden constant uit packs gehaald dus overspoelen de transfermarkt, met als gevolg relatief lage prijzen. Laten we zeggen dat Balotelli een IF-upgrade heeft van 85. Omdat er zoveel te koop zijn, ligt zijn prijs rond de 40k. Koop nu zoveel IF-Balotelli's als je kunt, en wacht een week of twee: ineens gaat de prijs magisch met minstens 50% omhoog! Doe dit vervolgens met steeds duurdere spelers (en dus hogere winstmarges) en die 100.000.000 coins voor Ronaldo zijn opeens binnen handbereik. Geen dank.



Nieuw in FIFA is het zogenaamde café-elftal.

KULUM



Twitter: @wardgeens
Web: www.esportsgamearena.nl

Op reis naar:
Alphen aan den Rijn en Master League in Heroes of the Storm



Speelt:
Heroes of the Storm en Hearthstone



Awk-Ward

Het is alweer vier jaar geleden dat Ward bij ons clubje zat, en we missen 'm nog steeds. Hij is echter niet zoals de meeste ex PU-redacteuren volkomen aan lager wal geraakt, maar eigenlijk best wel lekker bezig.

Ik denk met enorm veel plezier terug aan mijn tijd bij Power Unlimited. Een redactie met fantastische collega's en een ervaring die ik voor geen goud had willen missen. Net als de trips én levenslessen die ik er leerde.

Wist je bijvoorbeeld dat ik een talent heb voor vreemde interviews? Ik had zelf geen idee, totdat ik een keer met Tjeerd naar Dreamhack ging en we van het ene rare gesprek in het andere vielen. Een nieuwe videorubriek was per toeval geboren: Awk-Ward. En hoewel ik daarbij voor de camera mocht schitteren, was het nooit zo grappig geweest zonder de fantastische montage en ondertiteling van Tjeerd. Nu ik erover nadenk. Altijd als ik met Tjeerd was, gebeurden er rare dingen...

FULLTIME ESPORTS

Ik ben dol op gamen, maar er is iets dat ik altijd nog leuker heb gevonden: eSports. Vroeger speelde ik competitief Tactical Ops en Unreal Tournament. Via een inbelverbinding waarvan ik de tikken iedere maand netjes aan mijn ouders betaalde. Vanaf 2010 begon ik actief StarCraft II te kijken en daarna is het een beetje uit de hand gelopen.



KIJKT UIT NAAR...

Overwatch League. Het is de meest ambitieuze eSports competitie ooit die eind dit jaar eindelijk van start moet gaan. Ik ben enorm benieuwd of dit een revolutie in eSports gaat betekenen.



LEEST MOMENTEEL...

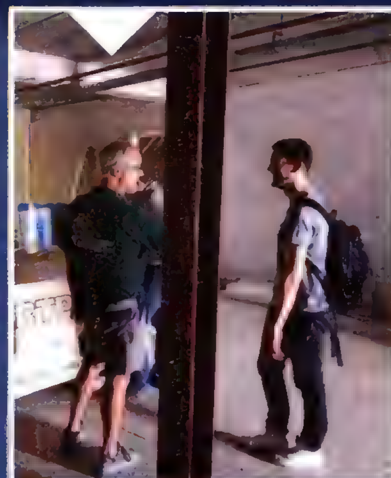
Neal Stephenson. Sinds een aantal jaar ben ik verslingerd aan zijn sciencefiction werk. Snow Crash was fantastisch, maar ik moet nog aan Cryptonomicon beginnen. De boeken zijn erg dik, dus meestal doe ik er wel een half jaartje over voordat ik er een uit heb.



In de tijd dat ik voor Power Unlimited schreef, werd eSports voor mij steeds minder een zijproject en meer en meer mijn echte focus. Voor singleplayer games maakte ik minder tijd en het waren vooral multiplayer games en de livestreams op Twitch die mijn aandacht opeisten. Inmiddels heb ik een eigen bedrijf en hou ik me fulltime bezig met eSports. Gekscherend zeg ik dan ook weleens dat ik twee keer van mijn hobby mijn werk heb gemaakt.

ESPORTS GAME ARENA

Het project waar ik op dit moment mijn ziel en zaligheid in steek, is de Esports Game Arena. Een locatie van 450m2 in het centrum van Alpen aan den Rijn met een podium, televisiestudio, LAN met PC's, consoles en natuurlijk een bar. Het moet de ultieme ontmoetingsplek voor gamers in Nederland worden. Een plek waar ik iedere dag wil zijn en waarvan ik nu al weet dat het iedere dag moeilijk wordt om naar huis te gaan. Het is een droom voor mij die uitkomt om zo'n locatie te realiseren. Een locatie die ik altijd zelf gewild heb en waar ik dagelijks mensen kan ontmoeten die mijn passie delen. Dus je weet waar je me kunt vinden!



OP NAAR DE STERREN EN DAAR VOORBIJ

POKÉMON ULTRASUN & ULTRAMOON

UltraSun? UltraMoon? Zijn dat speciale edities van Pokémon Sun & Moon? Zijn dat 'derde versies', net zoals Yellow de derde versie was van Red & Blue? Nee, het zijn volledige nieuwe games, en Samuel heeft er zin in!

Het is nogal een understatement om te zeggen dat gamers teleurgesteld waren toen GameFreak eerder dit jaar níet het langverwachte Pokémon Stars voor de Nintendo Switch aankondigde, maar 'slechts' de vervolgen Pokémon UltraSun & UltraMoon voor de 3DS. Een Pokémon game uit de hoofdserie die gebruik maakt van de paardenkracht van de Switch zou immers wonderbaarlijk zijn.

Maar ik ben hier om je te vertellen dat UltraSun & UltraMoon een veel betere optie is dan slechts een remake van Sun & Moon op een krachtigere machine. Waarom? Nou, onder meer omdat Pokémon al heeft bewezen dat het erg goed is in het maken van rechtstreekse vervolgen: Pokémon Black 2 & White 2 waren, vooral verhaaltechnisch, veel sterkere games dan hun nummerloze voorgangers. De slechteriken waren veel dreigender, het plot voelde volwassener en de wijzigingen die aan speelwereld Unova waren aangebracht, maakten het een veel toffere locatie om in te vertoeven dan voorheen. Tenslotte introduceerde het Pokémon-fusie, in de vorm van Black Kyurem en White Kyurem, wat het woord 'episch' eer aandeed.

Mede daarom kijk ik zorgeloos uit naar UltraSun & UltraMoon, want ze lijken net zoveel op hun voorgangers te willen voortbouwen als het voortreffelijke Black 2 & White 2 dat deden!

GEFUSEERD

Sun & Moon waren toffe games met een verrassend vernieuwend plot (zo introduceerde het de interdimensionale wezens genaamd Ultra Beasts) maar het stopte helaas exact op het moment dat het interessant begon te worden. Want wat waren de Ultra Beasts nou precies, en waarom waren ze, net als Pokémon, te vangen en te trainen? Wat hadden de drie legendarische Pokémon (Solgaleo, Lunala en Necrozma) met de Ultra Beasts te maken?

Al deze vragen en meer gaan in UltraSun & UltraMoon beantwoord worden. Ook zal speelwereld Alola er iets anders uitzien en nieuwe speelbare gebieden bevatten, met als grootste verandering een gigantisch zwart, interdimensioneel gat dat boven Poni Island hangt.

> "EINDELIJK: POKÉMON-FUSIE IS TERUG!"

Ook is bevestigd dat het verhaal voornamelijk om Necrozma zal draaien, en om z'n relatie tussen de Ultra Beasts en z'n twee legendarische tegenhangers. Daarnaast is het zo goed als zeker dat Necrozma zal kunnen fuseren met Solgaleo en Lunala: op het artwork van de games pronken immers nieuwe vormen van deze twee legendaries, ieder met bepantsering die aan de ledematen van Necrozma doet denken. Eindelijk: Pokémon-fusie is teruggekeerd!

LEVENDIG

Wellicht nog belangrijker dan een coherenter plot dat dieper op de legendarische Pokémon ingaat, is het feit dat UltraSun & UltraMoon ook daadwerkelijk uitgebreidere games gaan worden.

Ze bevatten een groter en diverser aantal Pokémon dan Sun & Moon, méér vernietigende Z-moves (zoals het nieuwe 'Clangorous Soulblaze', speciaal voor draak-Pokémon Kommo-O) en zelfs volledige nieuwe gameplay modi, zoals de Alola Photo Club. In deze modus kan de speler afbeeldingen creëren met daarin de avatar en zijn of haar favoriete Pokémon, opgeleukt met poses, achtergronden, kledingstukken, verschillende lenzen en meer. Naast dat het een leuk onderdeel is waar veel creativiteit in gestopt kan worden, versterkt het ook de band tussen de Pokémon en de speler.

Tenslotte zullen UltraSun & UltraMoon ook nóg meer uit de 3DS kunnen halen dan men voorheen voor mogelijk achtte, wat onder andere te zien zal zijn aan het feit dat er veel Pokémon zichtbaar in de wereld zullen rondlopen, net als NPC's. Het Alola van UltraSun & UltraMoon zal hierdoor veel grootser en vooral levendiger aanvoelen dan voorheen, en dat is (vooral in een game over flora en fauna) een heerlijk gegeven.

Ik denk echt dat we er op 17 november achter zullen komen dat we beter af zijn met UltraSun & UltraMoon dan met een Stars-remake.

NIEUWE VORMEN, NIEUWE KANSEN!

De fusies tussen Necrozma en tegenhangers Solgaleo en Lunala zijn niet de enige nieuwe Pokémon-vormen die UltraSun & UltraMoon te bieden hebben: ook de wolf Lycanroc zal er een vorm bij krijgen. Afhankelijk van welke game je had en in welk gebied je speelde, kon je deze rots-Pokémon in z'n middagvorm of middernachtvorm vangen, maar binnenkort zal je dus ook een Lycanroc met de nieuwe schemervorm kunnen bemachtigen.

Hoe precies? Door een speciale Rockruff te evolueren; een die gratis te downloaden zal zijn rond de release van de games. Kans is dus groot dat iedereen maar één schemervorm-Lycanroc zal kunnen bemachtigen! De vorm is deels bedacht om de anime te promoten; de Lycanroc van Ash heeft namelijk ook deze zeldzame tussenvorm.

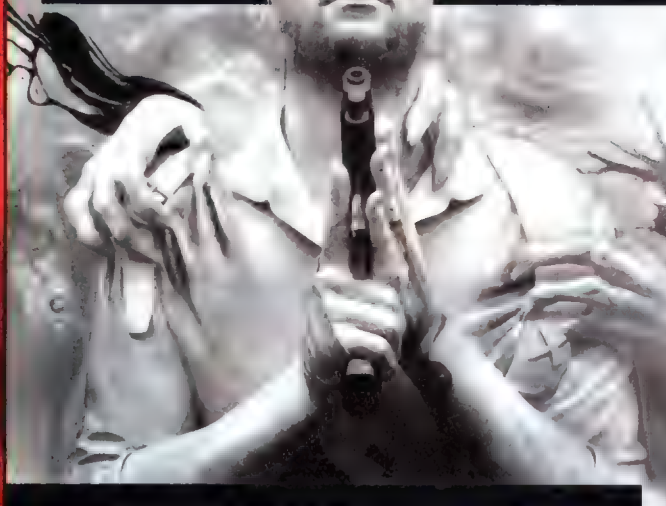




FIRST LOOK | 3DS

MINDFUCK TO THE MAX!

THE EVIL WITHIN 2



The Evil Within was bij vlagen geniaal, maar helaas te inconsistent en verwarrend om tot meesterwerk bestempeld te worden. Toch kijkt Samuel uit naar het vervolg, en niet alleen omdat ie een fanboy van Shinji Mikami is!



Verrek, zij zat vorig seizoen in die aflevering van Medische Missers over vet afzuigen.

PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Het is eigenlijk verbazingwekkend dat Shinji Mikami's The Evil Within een opvolger krijgt. De verkoopcijfers van het origineel waren immers niet om over naar huis te schrijven, en de game zelf was kwalitatief ook niet bepaald het schoolvoorbeeld van perfectie.
Dat kwam voornamelijk door twee punten. Ten eerste wist The Evil Within niet wat het wilde zijn; het ene moment speelde de game precies zoals het actievolle Resident Evil 4 (Mikami z'n magnum opus) en het andere moment probeerde het een langzame, psychologische horrorgame te zijn.
Ten tweede was het plot van de game net zo verwarrend als de gameplay, wat het moeilijk maakte om emotioneel betrokken te raken bij wat er gebeurde. Nou was dit deels de bedoeling - het verhaal van The Evil Within draaide immers om het STEM-apparaat, dat gebruikers in een nachtmerrie-achtige, alternatieve realiteit stopt waarbij het moeilijk is om te onderscheiden wat echt is en wat niet - maar niet iedereen was hierover te spreken.

Mindfuck

Een goed ding dus dat het verhaal deze keer een stuk gestroomlijnder wordt. Sebastian, de hoofdrolspeler van deel één, zal zich deze keer vrijwillig aan de STEM pluggen en in een weerzinwekkende wereld stappen, in de hoop daar informatie te vinden over zijn overleden dochter (die blijkbaar nog springlevend is).
Het is een vrij simpel verhaal, dat gelukkig qua uitvoering nog wel een lekkere mindfuck blijft. Ontwikkelaar Tango GameWorks heeft al laten weten dat ze de STEM weer laten terugkomen omdat ze dan een lekker excuus hebben om continu te kloten met de verwachtingen van de speler. Deuren die plotseling in muren verschijnen, kamers die leiden naar onverwachte ruimtes, de vloer die opeens wegvalt... je zult je af en toe zelfs niet kunnen omdraaien zonder dat je omgeving helemaal verandert! The Evil Within 2 gaat dus net zoveel desoriënteren als de voorganger, maar op de leuke, onverwachte manier, en niet op de verwarrende, verhalende manier.



weetje • weetje

The Evil Within had een zeer brede beeldverhouding, namelijk 2.5:1. Hierdoor liet de game op zelfs brede, moderne HD-tv's zwarte balken aan de boven- en onderkant zien. The Evil Within 2 zal gelukkig een normale beeldverhouding hebben.

"The Evil Within 2 zal waarschijnlijk een heerlijk ranzige mindfuck worden."

Takedown

Ik ben zelf wat minder enthousiast over de veranderingen aan de gameplay, die ten opzichte van de voorganger juist nog minder gefocust lijkt te zijn. Zo jongleert ook dit deel nog altijd tussen een combinatie van third-person shooter actie, stealth segmenten, crafting en momenten dat vluchten de enige optie is; maar deze keer ook nog eens gecombineerd met een open wereld. Union, de door de STEM-gegenereerde stad, zal namelijk een open-wereld hub zijn, waarbij de speler verkennend te werk moet gaan in de hoop aanwijzingen te vinden.
Schieten, sluipen, craften, rennen, verkennen... The Evil Within 2 wordt een wel heel erg ambitieuze titel, en ik ben dus vooral bang dat het, net als zijn voorganger, te veel hooi op z'n vork neemt. Toch zijn er tekenen dat de ontwikkelaars van hun fouten geleerd hebben, want vooral de stealth gameplay is er ontzettend op vooruitgegaan. Zo voelt de alertheid van vijanden een stuk eerlijker en beschikt de speler nu over een effectieve takedown-move als hij of zij op succesvolle wijze naar een gedrocht weet toe te sluipen. Yes! Als élk gameplay-element dusdanig verbeterd is (en de framerate deze keer wél consistent blijft) dan zullen we in oktober maar al te blij zijn dat The Evil Within nog een tweede kans gekregen heeft! ★



weetje • weetje

Shinji Mikami, de geestelijk vader van Resident Evil en de eerste The Evil Within, heeft bij The Evil Within 2 slechts als producent en supervisor gewerkt. John Johanas, die verantwoordelijk was voor de DLC-hoofdstukken van The Evil Within, regisseert dit vervolg.



Van iemand die doodgaat terwijl er net een foto van 'm wordt genomen, zegt men wel dat zijn sluitertijd gekomen is.



VERWACHTING ***SAMUEL:***

The Evil Within 2 lijkt te hebben geleerd van de fouten van zijn voorganger, en zal waarschijnlijk een heerlijk ranzige mindfuck worden. Meer dan dat hoeft het van mij ook niet te zijn.

- \+ Betere, eerlijke stealth gameplay.
- \+ Nog grotere mindfuck!
- \+ Een iets toegankelijker en duidelijker verhaal.
- \- Een open wereld toevoegen is niet wat The Evil Within nodig had.

INFO

SURVIVAL-HORROR
TANGO GAMEWORKS / BESTHESDA SOFTWORKS
13 OKTOBER 2017

NAZI'S AFKNALLEN VERVEELT NOOIT!

WOLFENSTEIN II: THE NEW



PREVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Panzerkampfwagens op Times Square, nazi's die samenwerken met de KKK, geen hamburgers maar braadworst... Yep, Wolfenstein is terug en ditmaal hebben die rotmoffen zelfs Amerika bezet! Graddus checkt of B.J. Blazkowicz in staat is om ons opnieuw van het Derde Rijk te redden...



Hakenkruispunt.

"*Wordt nazi's afknallen ooit saai, denk je?*". Ik stel de vraag aan Arcade Berg, producer bij MachineGames en een van de grote meneren achter Wolfenstein: The New Colossus.
Hij lacht en antwoordt: "*Nee. En weet je waarom? Het zijn geen emotieloze robots of aliens, maar mensen. Met gevoel. Je begrijpt ze, ook al ben je het niet met ze eens. Dat maakt ze de perfecte bad-guys.*"
Hij heeft gelijk. Het is tevens een van de redenen dat Wolfenstein al circa vijfentwintig jaar relevant is, en waarom ik voor de rest van 2017 misschien wel het meest naar The New Colossus uitkijk. Shit better be good!

weetje • weetje

Wolfenstein 3D viert dit jaar zijn 25ste verjaardag! Veel mensen vergeten echter dat dit niet de eerste 'Wolfie' was. Al in 1981 verscheen Castle Wolfenstein, terwijl in 1984 Beyond Castle Wolfenstein het licht zag. In totaal omvat de serie nu tien titels; The New Colossus wordt dus de elfde.

Appeltaart aansnijden

Sinds de E3 weten we dat B.J. Blazkowicz zijn gevecht met Deathshead op miraculeuze wijze heeft overleefd, al is hij niet helemaal de oude: onze held zit in een rolstoel. En da's effe schrikken. De man met de stalen biceps en kin waarmee je appeltaart aansnijdt, is niets meer dan een zielig hoopje mens.

Het weerhoudt B.J. er niet van om flink kont te schoppen met shotguns, machinegeweren en granaten. En komt er toch een mof te dichtbij? Dan slaat B.J. z'n schedel gewoon op de rolstoelleuning kapot! Ik kan niet genoeg benadrukken hoe briljant het is. Zo typisch Wolfenstein.
Net als de bizarre, magnetronachtige portalen die overal in het openingslevel staan. Met een schakelaar gaan ze aan en als er vervolgens een nazi doorheen loopt, verandert-ie *ZAP* in verbrande pulp. Woehoehoe! Eentje probeert er heel sneaky op z'n tenen doorheen te glippen, maar ook hij ontsnapt niet aan zijn lot :-)
Ook de NPC-gesprekken over de legendarische 'terror-Billy' (jij dus) zijn hilarisch. Volgens de mythe heeft Billy honderden, nee, duizenden Duitse soldaten gedood. '*Wat, een üntermensch die nazi's afslacht? Onmogelijk!*', zegt een van de zwijnen vlak voor ik hem door zijn kop knal. Ha, een üntermensch in een rolstoel zelfs, gek!

The New Order 2.0

Qua gameplay is The New Colossus echt The New Order 2.0. In principe ligt er overal genoeg ammo en health, maar zeker op hogere moeilijkheidsgraden loont stealth de moeite. Al mis je dan natuurlijk wel de heerlijke shootouts, waarbij er om de haverklap een arm of hoofd door de lucht vliegt. Maar echt, ik heb het idee dat de nazi's letterlijk voor elke porie een aparte hitbox hebben, want volgens mij heb ik geen

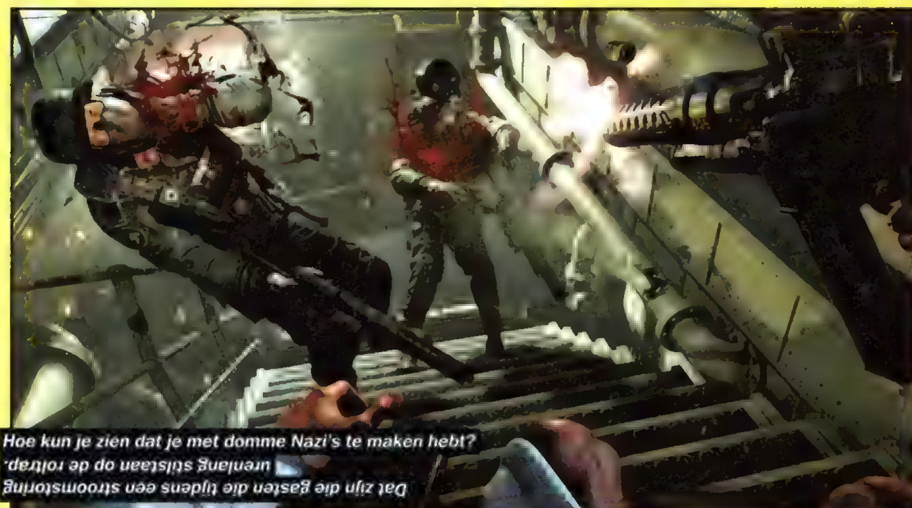


Duitsers in een bunker zie je tegenwoordig gelukkig alleen nog op de golfbaan...

weetje • weetje

Wolfenstein: The New Colossus kent, net als The New Order en The New Blood, geen multiplayer. Helaas? Tja, MachineGames focust zich liever op een zo vet mogelijke singleplayer ervaring; dat zit ook in het DNA van de studio. En da's in deze tijden van verhalende FPS-schaarste eigenlijk alleen maar prima!

COLOSSUS


Hoe kun je zien dat je met domme Nazi's te maken hebt?
Dat zijn die gasten die tijdens een stroomstoring urenlang stilstaan op de roltrap.

doodsanimatie twee keer gezien. Knap werk.
Frau Engel is trouwens ook weer van de partij en bitchier dan ooit. Na de dood van haar 'partner' Bubi heeft ze inmiddels een nieuwe: een dik wijf die ze constant verrot scheldt omdat ze stiekem cake heeft gegeten. Grappig, dat zeker, maar ook tragisch en typisch nazi. Alles wat niet aan het ideaalbeeld voldoet, is minderwaardig.
Sowieso keren veel favorieten uit The New Order terug: denk aan B.J.'s vrienden Caroline en Max Hass. Ze zitten echter dik in de shit. Ze zijn gevangen. Maar net op het moment dat Frau Engel een bijl pakt (en niet om te gaan houthakken) is de demo afgelopen. Einde level...

Fucking atoombom

Gelukkig kan ik nog effe door, en wel in Roswell; het level waar net een nazi-propagandafeestje compleet met KKK-leden aan de gang is. B.J. - die flink in de gym heeft gezeten en inmiddels weer op volle sterkte is - moet in het pittoreske plaatsje een Duitse obercommando killen. En niet met een mes of pistool ofzo, maar op z'n Wolfensteins: met een fucking atoombom!!!
Roswell bruist. Zo krijgt een van de KKK-leden net Duitse les van een nazi: *'How do you say 'thank you' in German again? Dankey schall?'*... Verderop hebben twee mensen een extreem casual gesprek over slavenhandel, terwijl de plaatselijke bakker nu apfelstrudels in plaats van donuts verkoopt. Het is even grappig als unheimisch om die typisch Amerikaanse jaren '60 vibe ineens gemixt te zien met nazi-shizzle.

"Ik heb het idee dat de nazi's letterlijk voor elke porie een aparte hitbox hebben, want volgens mij heb ik geen doodsanimatie twee keer gezien."

Erbeer milkshake

Anyway, B.J. heeft dus een atoombom bij zich en is vermomd als brandweerman. Net als hij in de diner zijn contactpersoon aanspreekt, wandelt er een mof binnen. *'Ein erdbeer milkshake, please!'*. Het vervelende is dat B.J.'s hoofd overal op grote WANTED posters staat. Wat volgt is een soort Inglorious Bastards-achtig awkward tafereel waarbij de nazi B.J herkent, maar toch ook weer niet helemaal. Denk aan die ene treinscène met Frau Engel in The New Order.
MachineGames begrijpt als geen ander dat het juist dit soort rustige, verhalende momenten zijn die de daaropvolgende actie meer lading geven. Ik schreef laatst een Game-Monument over een andere WWII-klassieker, Medal of Honor: Frontline, die dat in 2002 ook al deed. Helaas is dit tegenwoordig een zeldzaamheid. Ik ga nu niet verklappen hoe het in de diner afloopt, maar laten we het erop houden dat B.J. heelhuids verder kan om de bom te plaatsen.

Hoezee voor B.J.

Ik word getrakteerd op nog wat wervelende Wolfenstein-actie in een enorme ondergrondse nazibasis. Die irritante commanders zijn ook weer terug, maar omdat ik er niet in slaag ze stilletjes koud te maken, krijg ik het complete Duitse leger achter me aan inclusief een nieuwe vijand: een soort superwendbare, Terminator-achtige robot! Door snel te bewegen, van cover naar cover te rennen en vooral, jummie, te dual-wielden, krijg ik ze echter allemaal klein. Hoezee voor B.J.! De atoombom planten is vervolgens een eitje... toch?
Jammer genoeg is mijn previewsessie hier ten einde. Ik kijk op m'n horloge: ik heb me de afgelopen twee uur letterlijk geen minuut verveeld. Maar ja, dat wisten we al: nazi's afknallen wordt nooit saai... ★





VERWACHTING GRADDUS:
Wolfenstein: The New Colossus is hard op weg om z'n voorgangers op alle fronten te verbeteren. Haal je LaserKraftWerk dus maar uit het vet: vanaf oktober is nazi's knallen weer net zo relevant als tussen '39 - '45!

- + Gunplay soepeler dan ooit.
- + Typische Wolfenstein tongue-in-cheek humor.
- + Rondlopen in bezet Amerika is de vraagprijs alleen al waard.
- - Stiekem toch wel veel van hetzelfde.

FIRST-PERSON SHOOTER
MACHINEGAMES / BETHESDA SOFTWORKS
27 OKTOBER 2017

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



DENNIS

Dennis is nu zo'n half jaartje op de redactie en het begint ons steeds meer op te vallen dat ie in meerdere opzichten behoorlijk veel op Wouter lijkt. Zo zijn zij de enigen op de redactie met een baardje, lult hij net zo vaak en oeverloos als Wouter over de vetste films en series, zijn ze beiden enorme Star Wars fans en behoorlijk grof in de mond. Waar Wouter de halve dag 'penisch en piemol' over de redactie gilt, deelt Dennis ons na een heftige niespartij mee: "nu alleen nog effe schijten en ik ben helemaal leeg."

Tja, allemaal hartstikke interessant natuurlijk, maar dat zijn nog geen redenen om de eretitel 'Speciale Redacteur van de Maand' in de wacht te slepen. Nee, de aanleiding daarvoor is zijn nu al legendarische PU-TV serie Wookiee Leaks over Star Wars nieuwtjes en shit, naar aanleiding van Force Friday en Battlefront II. Sleutelwoorden: informatief, geestig, brutaal en gepassioneerd... Ja, die Dennis heeft z'n draai hier helemaal gevonden.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK MOET CONSTANT BUKKEN EN PISBAKKEN HANGEN STANDAARD OP STANDJE KLEUTER."



Sinds wanneer gebruikt lomperik Graddus een pisbak?

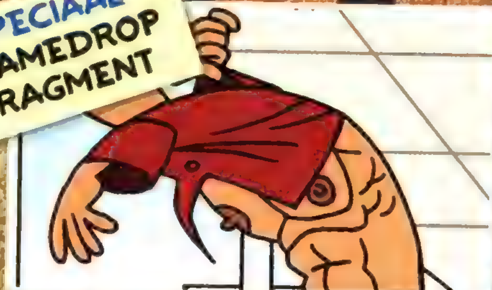
NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK BEN ZELF EEN FLINKE LUL, DUS IK LACH HET HARDST."



Inderdaad Wouter; zelfkennis is het begin van alle wijsheid.

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DINO FRONTIER

HEARTHSTONE: KNIGHTS OF THE FROZEN THRONE

NIDHOGG 2

SINE MORA EX

SONIC MANIA

SURF WORLD SERIES

TOKYO 42

WARRIORS ALL-STARS

GOLD AWARD XCOM 2: WAR OF THE CHOSEN

EEN GENRE DAT GEEN GENRE IS

Roguelikes

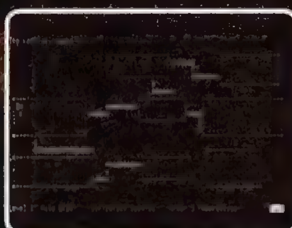
INCLUSIEF PERMADEATH & WILLEKEURIG LEVELDESIGN

Wanneer wordt een game een genre? Nou, wellicht wanneer het door iedereen en z'n moeder gekopieerd wordt, of 'gekloond', zoals dat in de game-industrie heet. En als na verloop van tijd steeds meer van dergelijke 'klonen' hun eigen ding gaan doen, wordt vaak een nieuw genre geboren (zo heetten first-person shooters ooit 'DOOM-clones'). Er is echter één genre dat, ondanks z'n invloed en levensduur, nooit een eigen overkoepelende naam heeft gekregen. Dit genre begon met een extreem revolutionaire en succesvolle game die vervolgens door talloze games rechtstreeks gekopieerd werd, én nog steeds ontzettend veel games beïnvloedt die hun eigen ding weten te doen. En toch heeft dit genre het kloonlabel nooit weten te ontstijgen. We hebben het hier over... de roguelike!



Roguelikes door de jaren heen

VAN ROGUE TOT CAVES OF QUD



Rogue (1980)
De game waar het allemaal mee begon. Rogue was niet eens zo'n gigantisch financieel succes, maar wel dusdanig invloedrijk dat zelfs non-roguelikes het nog aanhalen als voornaamste inspiratiebron. Rogue is hét schoolvoorbeeld van hoe technische limitaties te veranderen in genre-definiërende kwaliteiten, en bewijst hoe een gebrek aan productiewaarden ruimte creëert voor je eigen fantasie.



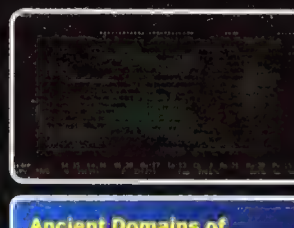
Moria (1983)
Je kon het niet zien aan de minimalistische ASCII-graphics, maar Rogue was een fantasygame; een waarbij je (met behulp van je verbeelding) bovennatuurlijke wezens aan je zwaard reeg en toverdranken dronk. Rogue-kloon Moria focuste zich nog meer op het fantasy-element, en speelt zich daarom af in het Middle-Earth van de Tolkien-boeken... mits je je verbeelding gebruikt, dus.



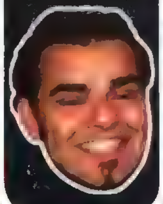
NetHack (1987)
Hack (1982) was een directe Rogue-kloon; een die meer monsters, spreuken en wapens bevatte dan z'n inspiratiebron. Toch was het 't vervolg NetHack dat liet zien hoever je kunt gaan met de opzet van Rogue, want NetHack z'n diepgang en schaal wordt encyclopedisch genoemd. NetHack maakte van Rogue een waar rollenspel, en wordt nog altijd gespeeld en wereldwijd gezien als de ultieme en meest authentieke roguelike.



Angband (1990)
Net als Moria is Angband een directe Rogue-kloon die zich in het Tolkien universum afspeelt, maar Angband is een stuk populairder... en een héél stuk moeilijker. Desondanks is Angband een van de populairste roguelikes aller tijden; de game wordt continu geupdate, nog altijd door duizenden mensen gespeeld én heeft z'n eigen spin-offs, zoals multiplayer game MAngband (1997).



Ancient Domains of Mystery (1994)
Ondanks dat ADOM bijna anderhalf decennium na Rogue uitkwam, maakt het alsnog gebruik van simpele ASCII-graphics, al hebben latere updates ook optionele grafische interfaces toegevoegd. Ook deze roguelike wordt nog altijd door veel gamers gespeeld, voornamelijk vanwege z'n flexibele characterdevelopment, bijzonder diep uitgewerkte verhaallijnen, en (zelfs voor 't genre) indrukwekkende herspeelbaarheid.





Zoals de naam letterlijk zegt, zijn roguelikes games die 'zijn zoals Rogue'. En aangezien Rogue uitkwam in 1980 en de meesten van jullie er waarschijnlijk nog nooit van gehoord hebben (ondergetekende was toen nog niet eens vloeibaar), eerst even een korte geschiedenisles.

Voordat Rogue uitkwam, waren text adventures ('doe de deur open', 'pak het zwaard', etc.) erg populair omdat PC's nog niet de capaciteit hadden om 'echte' graphics te produceren en men het dus met letters en symbolen moest doen. Text adventures hadden echter twee problemen: al die tekst nam behoorlijk wat geheugen in beslag, en de makers konden niet van hun eigen game genieten aangezien ze het hele avontuur zelf hadden geschreven.

Rogue loste beide problemen op. Het gebruikte geen lappen tekst maar tekens als primitieve graphics. De speler was een @, health bestond uit een getal en kerkers waren opgebouwd uit simpele lijntjes en puntjes. Daarnaast werd het leveldesign (en de plaatsing van de vijanden en items) elke keer volledig willekeurig bepaald, waardoor een nieuw potje Rogue altijd weer spannend en nieuw aanvoelde. Ook voor de makers, dus.

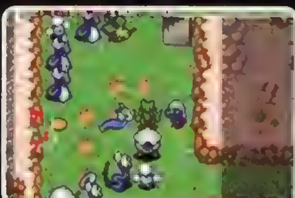
Rogue introduceerde echter nog een goed concept dat technisch erg handig bleek: permadeath. Oftewel, je kon je voortgang niet opslaan, en als je doodging, was je dood. Je moest dan helemaal opnieuw beginnen. Dat scheelde niet alleen geheugen en opslagruimte, maar het gaf doodgaan ook betekenis. Doodgaan was serieuze shit.

EVOLUTIE

Gamers speelden Rogue daarom erg voorzichtig en bedachtzaam, want een onvoorziene confrontatie met een vijand had in deze game veel grotere consequenties dan men gewend was. Permadeath zorgde voor een prachtige synergie met het random leveldesign, want je kon doodgaan dus niet gemakkelijk voorkomen door de plaatsing van de vijanden en vallen uit je hoofd te leren, of door te onthouden waar die handige toverstok of bepantsering ook alweer lag. Elk potje Rogue was nieuw, verfrissend én gevaarlijk. En dit werkte verslavend. Zo verslavend dat de klonen uit de grond werden gestampt, zoals het nog altijd populaire NetHack (1987), dat identiek aan Rogue »



Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer (1995)
Het duurde even voordat ook Japan de smaak van de roguelike te pakken kreeg. Mystery Dungeon: Shiren the Wanderer kenmerkt zich door de feodaal Japanse sfeer, het moeten eten van voedsel om in leven te blijven en de dertig verdiepingen die overwonnen moeten worden. Deze Super Famicom game kreeg in 2008 een DS-remake die ook hier uitkwam.



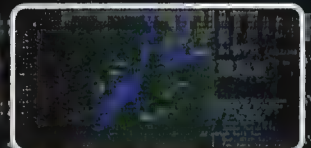
Pokémon Mystery Dungeon (2005)
Shiren the Wanderer was niet de eerste game in de Mystery Dungeon serie; die eer gaat naar een Japan-exclusieve Dragon Quest spin-off uit 1993. Maar met gemak de meest populaire games van deze franchise zijn de Pokémon Mystery Dungeon games. Roguelikes met typische Pokémon mechanics zoals elementaire zwaktes en evolutie? Eh, ja, graag!



Dungeons of Dredmor (2011)
Deze complexe roguelike wordt vooral geprezen vanwege z'n relatief lichte toon en bakken humor. Ondanks de grappen staat Dungeons of Dredmor echter ook bekend als retemoeilijk; zelfs de makers hebben toegegeven dat ze niet zozeer verwachten dat spelers het einde bereiken. "Het doel is kijken hoe ver je komt voordat je sterft en opnieuw moet beginnen, niet zozeer winnen." Thanks, man.



Tales of Maj'Eyal (2012)
Tales of Maj'Eyal weet een perfecte brug te slaan tussen het zijn van een echte old skool roguelike en het hebben van moderne conventies, zoals een grafische interface die naar hartenlust aan te passen is en de mogelijkheid om de game zo goed als volledig met de muis te spelen. Ook erg tof is het feit dat de game open-source en zo goed als gratis is!



Caves of Qud (2015)
Als een van de meest ambitieuze roguelikes ooit gemaakt, is Caves of Qud steeds meer zieltjes aan 't winnen. Deze roguelike met simpele graphics oogt net zo retro als je zou verwachten, maar weet toch het gevoel op te roepen dat je ronddoolt op een gigantische, open, immer muterende, buitenaardse planeet. Flora, fauna, cultuur, verhalen... Caves of Qud heeft alles. En is dus zeker niet qud. »

De 2008 Berlijn interpretatie van Roguelikes

Dat de hardcore fans van roguelikes hun genre zeer serieus nemen, is iets wat duidelijk werd toen men in 2008 samenkwam in Berlijn bij de International Roguelike Development Conference. Daar ging een groepje roguelike ontwikkelaars met elkaar om de tafel zitten om op haast academische wijze voor eens en voor altijd vast te stellen wat een game nou precies een roguelike maakt.
Het resultaat was de 'Berlin Interpretation of Roguelikes', een manifest waarin veertien punten aangehaald worden - in de categorieën 'belangrijk' en 'minder belangrijk' - die elke roguelike tot op zekere hoogte zou moeten bevatten.

BELANGRIJK:

1. Willekeurig gegenereerd
2. Permadeath
3. Turn-based gameplay
4. Levels bestaan uit rasters
5. Geen minigames of modi
6. Complexiteit
7. Beheren van middelen
8. Hack & slash-gameplay
9. Verkenning en ontdekking

MINDER BELANGRIJK:

10. Singleplayer
11. Tactische uitdaging
12. ASCII-graphics (letters, cijfers en symbolen)
13. Kerkers
14. Nummers en statistieken

Er is echter behoorlijk veel kritiek op de Berlin Interpretation, want al die regels voelen ontzettend rigide. Waarom zou iemand tegenwoordig nog ASCII-graphics gebruiken, bijvoorbeeld?

Maar het ergste is dat het vasthouden aan al deze regels voor uniformiteit zorgt. Eentonigheid. Saaiheid. Klassieke roguelikes die al deze punten bevatten, voelen aan als dezelfde game; als vervolgen op Rogue in plaats van als aparte games met een eigen identiteit. Alleen de fans zien het verschil tussen Rogue en NetHack, bijvoorbeeld. Tenslotte vormen deze punten ook geen garantie dat je met een roguelike te maken hebt; zo heeft men al aangetoond dat een strategiegame als Civilization V zes van de negen belangrijke punten bezit en drie van de vijf minder belangrijke. Dat is meer dan tweederde van de gehele Berlin Interpretation! Betekent dit dat Civilization V een roguelike is? Natuurlijk niet.

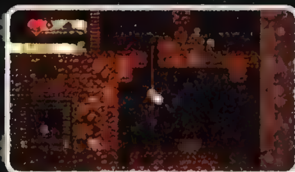


GEEN BIJBEL

De Berlin Interpretation of Roguelikes is daarom vooral een aandoenlijke reflectie van hoe passievol de roguelikes community is, maar niet iets wat als Bijbel gebruikt moet worden. Een genre is immers geen kraskaart of lijstje met regels, maar een gevoel. Net zoals Street Fighter en Smash Bros. inherent anders in elkaar zitten en wegspelen, maar wél allebei aanvoelen als fightinggames.
Wat een roguelike je dus moet laten voelen? Voornamelijk constante spanning. De impact van de dood en de vernieuwing van de speelwereld zorgen voor een constante fascinatie en focus, en het is dat gevoel dat het label roguelike waarborgt.
Ondertussen is men het er wereldwijd over eens dat als je per se krampachtig wil definiëren wat een roguelike moet bevatten, het slechts twee punten zijn: willekeurig gegenereerde maps en permadeath. Voor de rest: go nuts, developers.

Roguelites door de jaren heen

VAN SPELUNKY TOT FLINTHOOK



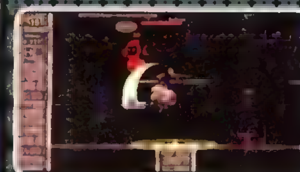
Spelunky (2008)
Spelunky is meer dan slechts een crimineel verslavende indiegame. Spelunky is ook de game die de wereld liet zien dat je het genot van roguelikes eveneens kunt ervaren aan de hand van compleet andere spelgenres. Zoals, in dit geval, een bikkelharde platformer, waarvan de Indiana Jones-achtige presentatie perfect het gevoel van gevaar en avontuur weet over te brengen.



The Binding of Isaac (2011)
Als Spelunky niet de bekendste roguelite is, dan is The Binding of Isaac dat wel. De opzet van de game is eigenlijk verrassend authentiek: net als in 'echte' roguelikes bestaan de kerkers uit kamers die aan elkaar vastzitten en allerlei vijanden en vreemde powerups bevatten. Maar uniek aan deze game is de real-time combat: dit is een twin-stick shooter, baby!



FTL: Faster Than Light (2012)
Ogenschijnlijk de raarste game in dit rijtje, want FTL is een spaceship simulator. Je beheert de bemanning en middelen van een ruimteschip en de gameplay bestaat uit het maken van tactische keuzes wanneer je bijvoorbeeld onder vuur genomen wordt door rebellen. Repareer je je schilden of focus je op vuurkracht? De omstandigheden zijn elke keer weer helemaal anders. Dit is Star Trek: The Roguelite!



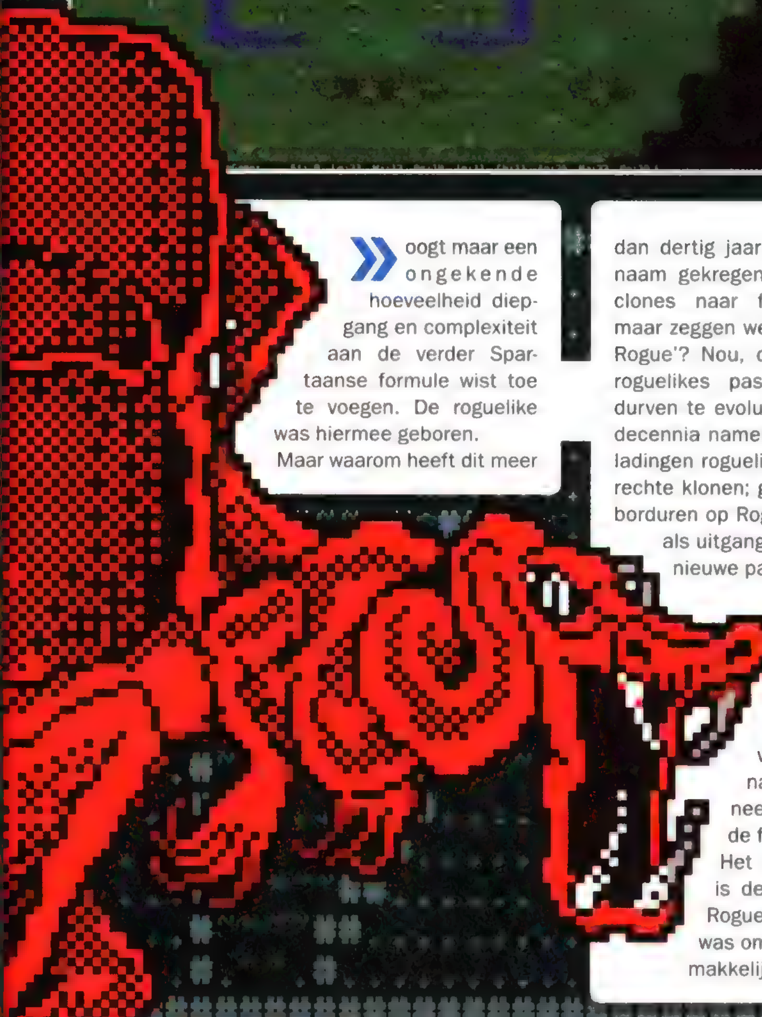
Rogue Legacy (2013)
En dit is Castlevania: The Roguelite! Rogue Legacy is wat je krijgt als je een versie van Symphony of the Night zou spelen waarin je maar één leven hebt en Dracula's kasteel elke keer weer helemaal anders in elkaar zit. Grote bazen, doolhofachtig leveldesign, keiharde platformactie... zelfs zonder de roguelike elementen zou Rogue Legacy een prima Metroidvania zijn.



Risk of Rain (2013)
Je bent gestrand op een buitenaarde planeet en om te ontsnappen moet je een teleporteermachine vinden en elk monster afslachten dat op het signaal van die machine afkomt. Deze openwereld actieplatformer biedt ontzettend veel variatie en diepgang, onder andere dankzij de vele speelbare personages, sterke vijandelijke AI, en meer dan honderd verschillende items. En permadeath en random leveldesign, natuurlijk!







» oogt maar een ongekende hoeveelheid diepgang en complexiteit aan de verder Spartaanse formule wist toe te voegen. De roguelike was hiermee geboren.
Maar waarom heeft dit meer dan dertig jaar oude genre nooit een 'echte' naam gekregen? Waarom zijn we van Doom-clones naar first-person shooters gegaan, maar zeggen we anno 2017 nog wel altijd 'like Rogue'? Nou, dat komt onder andere omdat roguelikes pas recentelijk oprecht hebben durven te evolueren; daar was de eerste twee decennia namelijk geen sprake van. De eerste ladingen roguelikes waren niet meer dan regelrechte klonen; games die slechts wilden voortborduren op Rogue, in plaats van dat ze Rogue als uitgangspunt namen en daar creatieve nieuwe paden mee bewandelden.

PERMADEATH

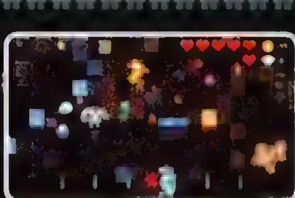
Je kunt zelfs zeggen dat de fans de evolutie van de roguelike jarenlang tegengehouden hebben. Hun liefde en passie voor die oude games heeft er namelijk toe geleid dat ze vaak neerkeken op games die te ver van de formule durfden af te wijken.
Het beste voorbeeld op dit gebied is de 2008 Berlin Interpretation of Roguelikes (zie kader), wat bedoeld was om de ontwikkeling van roguelikes makkelijker te maken, maar in de praktijk beperkende nonsens is van een groepje fanatiekelingen.
Gelukkig hebben we de afgelopen jaren gezien dat met name indies schijt hebben aan dit soort 'regels' en dat ze alleen de elementen pakken die ze het tofst vinden: willekeurig leveldesign en permadeath. En die elementen hebben ze vervolgens toegepast op volledig nieuwe gameconcepten, met als resultaat enkele van de beste games van het afgelopen decennium.
Spelunky ontwikkelaar Derek Yu zei: "Ik speelde graag NetHack vanwege de variatie die het bood en hoe belangrijk de dood daarin was." Precies dezelfde elementen die in Spelunky terug te vinden zijn, ondanks dat dat dus een kleurrijke actieplatformer is, in plaats van een zwart-witte, turn-based dungeon crawler. Spelunky en de rest van deze nieuwe lading roguelikes worden door de fans ietwat denigrerend 'roguelites' genoemd, maar persoonlijk vind ik dat het onderhand weleens tijd is om deze verslavende games een echte genrenaam te geven.
Net zoals Half-Life en DOOM mijlenver uit elkaar liggen maar beide geweldige first-person shooters zijn, is het alleen maar goed dat Rogue en iets als Spelunky weinig met elkaar gemeen lijken te hebben. En tot we een goede naam hebben bedacht, blijven we dat hele spectrum gewoon lekker roguelikes noemen. ✖



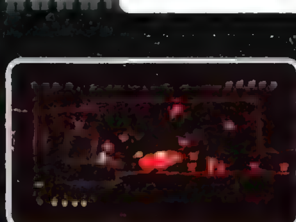
Dungeon of the Endless (2014)
Tower Defense meets Roguelites! Dungeon of the Endless doet heel erg denken aan klassieke roguelikes met z'n kerkerachtige labyrinten en nadruk op voorzichtige verkenning, maar de gimmick is dus dat je elk level een gigantisch kristal moet beschermen. En om dit makkelijker te maken, kun je wapens zoals turrets ontwikkelen die helpen met het uitschakelen van de vele monsters. Net als bij Tower Defense games, ja!



Nuclear Throne (2015)
De favoriete roguelite van yours truly is toevallig ook nog eens een Nederlandse game, want Nuclear Throne is gemaakt door 'onze' Vlambeer. Dit is een bikkelharde twin-stick shooter die, in tegenstelling tot The Binding of Isaac, zich voornamelijk focust op de kwaliteit van het schieten. Er zijn zoveel wapens! En het knallen voelt zo keihard en bevredigend!



Crypt of the Necrodancer (2015)
Wie deze game zonder geluid zou spelen, zou kunnen denken dat dit een ouderwetse roguelike is waarbij de kerkers bestaan uit rasters en de actie turn-based is. Maar Crypt of the Necrodancer is een rhythm-action game: als je je acties weet uit te voeren op de maat van de muziek, dan wordt je personage sterker. Crypt of the NecroDancer is dus Rogue plus Dance Revolution; hoe vet klinkt dat!?



GoNNER (2017)
Heel kort door de bocht zou je GoNNER kunnen beschrijven als 'Mega Man met roguelike elementen', want dit is een game waarbij je springt en schiet. Heel simpel, maar dankzij de permadeath en willekeurig gegenereerde levels (en de vrij te spelen wapens en krachten) ontstijgt het de meeste typische indiemeuk. En de unieke, donkere, handgetekende graphics blijven prachtig om te zien.



Flinthook (2017)
Dit is de ultieme evolutie van klassiekers als Spelunky en Rogue Legacy, want ook Flinthook is een actieplatformer met roguelike elementen, waarbij vijanden verslagen moeten worden en er veel wordt gesprongen. Maar Flinthook voegt twee zeer vette dingen toe: bullet-time en enterhaken. Een wijs man (ik) zei ooit eens: 'Enterhaken maken games automatisch tien keer zo geweldig.' Wijsheid.

WELKE PLATFORMER MOET JE HEBBEN?



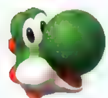
YOSHI VS Kirby

In 2018 verschijnen voor de Switch twee schattige, relatief gemakkelijke, kleurrijke 2D-platformers met alles opslokkende monstertjes. Jurjen kan niet zeggen naar welke hij meer uitkijkt. Dus laat hij het Kirby en Yoshi zelf maar uitvechten.




Hé Kirby! Ik hoorde dat er van jou ook weer een nieuwe platformgame verschijnt in 2018! Ook op de Switch, toch? Leuk hoor!


Huh? Je bedoelt dat jij ook weer een platformgame krijgt? Voor jezelf? Of word je weer eens als Mario's rijdier van stal gehaald?


Helemaal mijn eigen avontuur hoor, geen Mario in te bekennen! Zie het maar als een vervolg op Yoshi's Woolly World uit 2015.


O ja, haha, Yoshi's Woolly World. Dat geweldig originele spel waarin je door handwerkwerelden moest hopsen en aan touwtjes kon trekken om omgevingen te ontrafelen enzo. Zeg maar EXACT zoals ik dat vijf jaar eerder al deed in Kirby's Epic Yarn.


O, gaan we geschiedenisles geven? Mag ik je dan even wijzen op het feit dat er ook al handwerkwerelden zaten in Yoshi's Story, mijn avontuur dat DERTIEN jaar vóór Epic Yarn verscheen? Dus ik voel me geenszins bezwaard die stijl met geknutselde omgevingen in mijn nieuwe Switch game gewoon door te zetten. Maar dan natuurlijk wel weer met een nieuwe gimmick erbij...


Godzijdank, wel weer met een nieuwe gimmick erbij. Want die basisgameplay van je, met dat stomme eieren verzamelen om ze weer weg te schieten, is niet echt genoeg om een game te dragen, hé? Wat dat betreft zullen jouw platformers nooit bij die van mij in de buurt komen. Want terwijl jij op dat oude kunstje blijft vertrouwen, zijn mijn transformaties en moves... niet te tellen.

VOOR DE FANS


Ja, net als je ego. En in jouw games krijg je toch ook steeds een nieuwe gimmick? Meestal iets om je lekker stoer en sterk mee te voelen, zoals die Hypernova uit Triple Deluxe of Mech Suits uit Planet Robobot. Komt wat onzeker over hoor, dat je dat soort krachtpatserij nodig hebt om boeiend te blijven.


Haha, grappig hoe je jaloezie en ontzag in kritiek probeert te veranderen. Terwijl IK toch de meester der transformaties ben. In mijn nieuwe game kan ik de vaardigheden die bij transformaties horen zelfs combineren, zoals vuur met zwaard tot vuurzwaard, en water met bom tot waterbom! En ik kan nu hulp krijgen van andere personages!


Tsss, lekker blijven teren op ouwe roem, hé? Want dat combineren van vaardigheden zat ook al in Kirby 64 en Squeak Squad. En die helpers zaten ook al in Super Star, toch? Ga je ook nog wat nieuws doen in die, ahem, nieuwe game van je? Eerste eindbaas is weer een appelboom zeker?


O, je wil iets nieuws? Wat dacht je van drop-in, drop-out co-op multiplayer?


O, maar dat hebben mijn...


Voor vier spelers tegelijk!





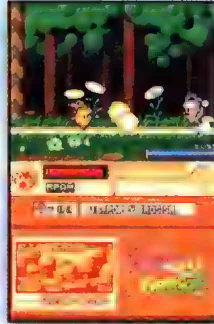


TOP 3 BESTE KIRBY PLATFORMERS

3: Kirby: Nightmare in Dreamland
Een geweldige remake van de game waar het allemaal mee begon. Uitstekend leveldesign zonder al te veel gimmicks.

2: Kirby's Epic Yarn
Kirby als draadjesfiguur in een handwerkwereld. De game wandelt wel heel ver van de klassieke Kirby's vandaan, maar qua sfeer en charme blijft dit een topper.

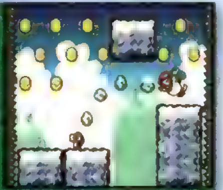
1: Kirby Super Star Ultra (zie screen)
Alles wat Kirby cool maakt in één ultiem pakket.







TOP 3 BESTE YOSHI PLATFORMERS



3: Yoshi's Story
Vormgegeven als een prentenboek vol avontuurlijke omgevingen waarin je steeds dertig stuks fruit moet vinden.

2: Yoshi's Woolly World
Na de matige platformers van Artoon was dit wollen Yoshi avontuur van Good-Feel een verademing.

1: Super Mario World 2: Yoshi's Island (zie screen)
De eerste keer dat Yoshi de hoofdrol kreeg en met eieren mocht knallen. En tja, qua leveldesign, sfeer en verrassingen is sindsdien niets meer in de buurt gekomen.



O. Ja. Okay. Zoals in Return to Dreamland, dus.



Inderdaad. Een feature die mijn fans in Return to Dreamland zo geweldig vonden dat ze sindsdien smeken om een terugkeer ervan. Net als dat de terugkeer van de vaardighedencombo's en helpers zo'n beetje de meest gevraagde features van de eeuw zijn. Mijn miljoenen fans krijgen de Kirby game die ze wensen en verdienen. En wat krijgen de zes mensen die toch liever met een groen rijdier op eierjacht gaan?

LEKKER HEEN EN WEER



Zoals gezegd heeft mijn game een nieuwe gimmick. Een nooit eerder vertoonde gimmick. Alle levels hebben namelijk een voorkant en een achterkant. Wat betekent dat je een level eerst van de voorkant, en vervolgens van de achterkant kunt spelen. Je kunt ook tussen voorkant en achterkant wisselen door met twee spelers tegelijk op de grond te stampen.



Wauw, twee varianten van dezelfde wereld. Alsof dat nog niet eerder...



Nee, dat is nog nooit eerder gedaan, niet zoals in mijn platformer. Je kunt bijvoorbeeld aan de achterkant van een bepaald level een schakelaar raken om aan de voorkant iets te openen, of je ziet dingen aan de ene kant die je aan de andere nooit had kunnen vermoeden. Bovendien is mijn game dan wel een 2D-platformer, maar hij biedt ook nog wat 3D-bewegingsruimte. Je kunt bijvoorbeeld naar de camera toe of erbij vandaan lopen, of eieren naar de voorgrond of achtergrond schieten. Dus al met al heel wat diepgang en ruimte om met je omgeving te experimenteren. In tegenstelling tot die rechte lijn waar jij je steevast over beweegt.



weetje • weetje
De naam Yoshi is gebaseerd op de Japanse uitroep 'yoshi!', wat 'geweldig!' betekent.



Dat heet consistentie. En het voelt gewoon lekker. Jij weet het toch ook, Yoshi. Zo'n lineaire lijn, recht onder je... kruis. Voelt goed. Lekker erlangs bewegen. Heen en weer. Heen en weer.



Okay, okay...

VERBROEDERING



Weet je Kirby, het is niet voor niks dat ik zo goed weet in welke Kirby games bepaalde features voor het eerst voorkwamen. Ik zal eerlijk zijn; ik ben ook gewoon fan van je games. Ze zijn voorspelbaar en makkelijk, zeker, maar de kwaliteit is altijd aanwezig.



Juistem. En vergeet niet dat ik wel degelijk ook zeer experimentele games heb hoor, zoals Pinball Land, Tilt 'n Tumble en onlangs nog Rainbow Curse en Blowout Blast. Maar mijn fans blijven gewoon gek op de traditionele Kirby actie, uiteraard op smaak gebracht met nieuwe abilities en verrassingen. En dat is precies wat ze krijgen in die nieuwe game van mij. En mensen die het in 2018 wat wilder willen, die zitten goed in jouw game.



Ja, en ook al heeft mijn game geen vierspelerstand, je kunt wel co-op spelen met z'n tweetjes. Samen puzzels kraken en vijanden verslaan in kleurrijke omstandigheden, het is zo... fijn. Het verbroedert.

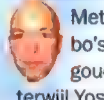


Wat denk je? Gaat Nintendo ons ooit nog eens samen in een platformgame zetten? Yoshi & Kirby in Fruity Dreamland of zoiets?



Klinkt sappig. Erover dromen kan geen kwaad.

VERWACHTING



Met de terugkeer van helpers, vaardighedencombo's en de vierspelerstand, levert Kirby fans veel goud van oud, terwijl Yoshi je juist een nieuwe dimensie van zijn klassieke platformactie laat verkennen. Kijk zelf maar wat je meer aanspreekt. ✖



weetje • weetje
Kirby is bedacht door dezelfde Masahiro Sakurai die later de Super Smash Bros. serie maakte.







OP NAAR
21 AUGUSTUS
2007

TJEERD REVANCHEERT ZICH MET...

BIOSHOCK

Het zal je niets verbazen dat Tjeerd weleens een klassieker heeft laten liggen omdat ie daar te schijterig voor is, maar dat BioShock om die reden nog nooit is gespeeld door de bangelijke Fries, kwam zelfs voor ons als verrassing. Tjeerd ging daarom voor deze rubriek in BioShock-therapie.

Het knaagde eigenlijk al jaren: het feit dat ik BioShock nooit een echte kans heb gegeven. Precies tien jaar geleden, in 2007, studeerde ik journalistiek in Zwolle en Joost, een vriend van me, liet me BioShock spelen.
Ik weet nog goed dat ik meteen werd opgeslokt in het lugubere scenario... een duister en druiperig toiletblok, verwoest door een heftig gevecht. Ik hoor zachtjes gejammer, er knippert een lamp en op de achtergrond kraakt een ouderwetse grammofoonplaat. Opeens verschijnt er een enorme angstaanjagende schaduw van een monsterachtig schepsel op de muur die naar me schreeuwt. Oh kut! Oh kak! Ik druk in paniek op pauze: 'Niet okay man, ik ga dit echt niet verder spelen'.

ONTMAAGD

En zo heb ik alle games uit deze serie aan me voorbij zien gaan zonder ooit te hebben begrepen waarom iedereen BioShock zo goed vond. Ik stond er maar wat bij als er op de redactie discussies losbarstten over de beste in de reeks, of over Infinite, 'dat zo brak met de andere games'. Ik liet het allemaal gelaten over me heen komen.
Maar toen tijdens een Steam sale de hele BioShock collectie voor een habbekrats op m'n account te klatsen was, ging ik toch overstag. Eindelijk was het tijd om mijn angsten te overwinnen en als BioShock maagd Rapture te betreden!

TRAUMA

Ik speel BioShock op de PC en aangezien ik geen reden zie om mezelf onnodig te martelen met een oude, lelijke, versie installeer ik gewoon direct de opgepoetste remaster. Ondanks vele horrorverhalen over bugs en glitches in deze collectie, kom ik dankzij het nodige patch-werk zelden onregelmatigheden tegen.

De onderwaterstad Rapture ziet eruit om door een ringetje te halen, de textures zijn knap opgepoetst en eigenlijk heb ik geen moment het idee dat deze game tien jaar oud is. Dat ik vrijwel direct door het verhaal word opgeslokt, speelt daarbij ook zeker een rol.
Een beetje bang ben ik wel, want het trauma uit 2007 heeft zich diep in mijn brein genesteld en ik zet me al schrap voor de eerste jumpscares.



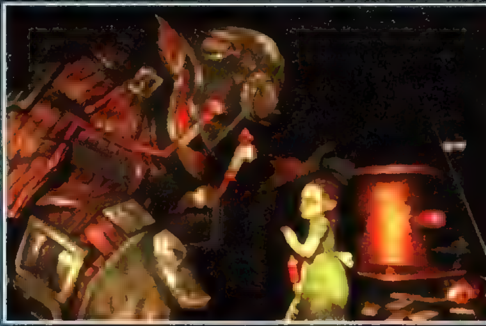
NIET ENG MAAR NAARGEESTIG

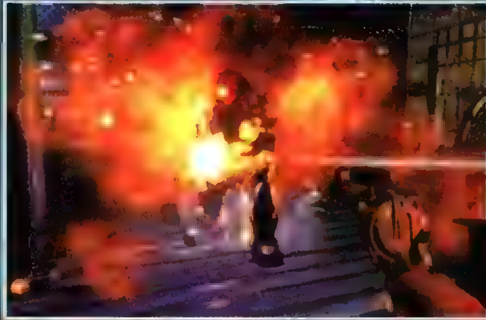
Gelukkig is BioShock helemaal niet zo verschrikkelijk eng als ik me tien jaar lang heb voorgesteld. Natuurlijk, een verwoeste, half verlaten onderwaterstad met krijsende junks heeft iets vreselijk naargeestigs, om maar niet te spreken van

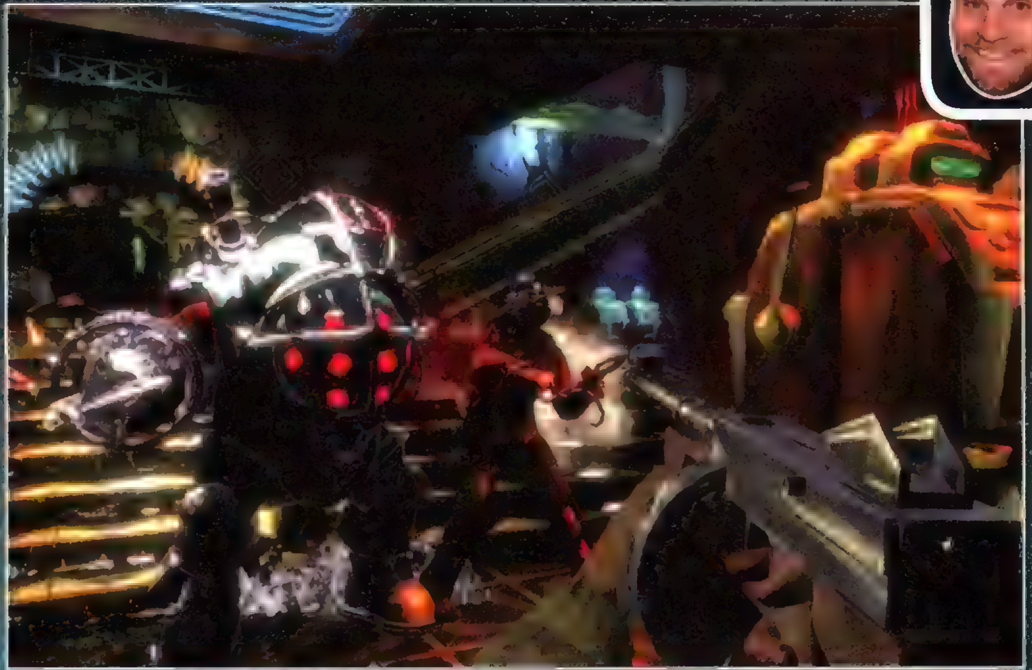












die kleine zombiemeisjes... maar eigenlijk kan ik er allemaal prima mee dealen. Al snel ben ik helemaal verslingerd aan de bizarre wereld waar hoofdrolspeler Ryan in verzeild is geraakt, en langzamerhand, terwijl ik me steeds meer vergaap aan de schoonheid die Rapture te bieden heeft, ontvouw zicht het plot van een bloederige vete tegen een achtergrond van een meedogenloze burgeroorlog waar de stad waarin je rondloopt een trieste en gehavende getuige van is. Je krijgt het gevoel alsof de stad de afschuwelijke gebeurtenissen nog ademt en je er zo zelf in onder kan worden gedompeld. Een masterclass van storytelling in een game.

GEEN PURE SHOOTER

Bij het kiezen van de moeilijkheidsgraad word je geleid aan de hand van je ervaring met shooters, maar thank god dat dit geen pure shooter is, want juist op dat gebied valt er wel wat kritiek te leveren. De impact van je kogels laat namelijk het nodige te wensen over; voor je gevoel maakt het niet zoveel uit of je een krijsende splicer in z'n been knalt of dat je een kogel tussen z'n ogen jast, en dat maakt de gunplay an sich wat minder interessant. Gelukkig is de afwisseling tussen de speciale krachten die je in Rapture krijgt en de wapens wél heel tof gedaan, maar geweldig interessant wordt de gunplay nooit echt. Zeker als je midden in een gevecht wordt geconfronteerd met de klunzige collision detection van bijvoorbeeld de Big Daddy's, worden deze baasgevechten ongewild een stukje minder angstaanjagend.

"Een masterclass van storytelling in een game."

MEESTERWERK

Toch voel ik constant dat deze tien jaar oude game, sfeer en verhaal zoveel beter presenteert dan het gros van de hedendaagse games. Er kunnen maar weinig spellen tippen aan de even prachtige als sinistere omgevingen en de fijnzinnig wijze waarop ze zijn verweven met de verhalen die worden verteld.

Game: BioShock
Release: 21 augustus 2007
Cijfer: 95
Reden van niet spelen: Na vijf minuten bij een vriend te hebben gespeeld, vond ik het te eng worden.
Verouderd? Technisch en visueel natuurlijk; al heeft dat voornamelijk te maken met de destijds populaire maar ontzettend slecht verouderde polygonen look. Qua pure speelbaarheid heeft Max Payne echter weinig ingeleverd, ondanks dat de besturing wat losjes en slordig aanvoelt.
Aanrader? Absoluut! De sfeer en het verhaal is iets wat je meegemaakt moet hebben en de graphics zijn in de remaster overtuigend opgepoetst, zodat je eigenlijk nooit het gevoel hebt dat je iets superouds speelt. De shooter gameplay mist wel wat impact, maar dat mag de pret absoluut niet drukken.

BioShock is op vele vlakken een meesterwerk; een meesterwerk dat absoluut, zelfs nu nog, de moeite waard is om te spelen. Ik ben in ieder geval blij dat ik BioShock alsnog een echte kans gegeven heb; een kans die het absoluut verdiende. ✖

2007

SCORE 95



BioShock maakt onze hooggespannen verwachtingen meer dan waar. Dit is niets minder dan een meesterwerk dat iedereen gespeeld moet hebben. Hup, hup! Waar wacht je nog op? Wat zit je daar dom naar deze pagina te staren? Spelen die hap!

2010
BIOSHOCK 2

2013
BIOSHOCK INFINITE



2017

SCORE 90



Zelfs tien jaar na dato heb ik nog intens van BioShock kunnen genieten zonder dat ik me hoefde te storen aan verouderde shit. De prachtige onderwaterstad Rapture en haar bewoners brengt een sfeer met zich mee die je, soms met rillingen over je lijf, doet ver- en bewonderen en dat staat nog steeds als een, uhm, huis boven water (oeps, hiervoor krijg ik vast Ed op m'n dak) – [je staat sowieso voor paal - Ed].



CULTUURSCHOK VAN EXTREEM VOLTAGE!

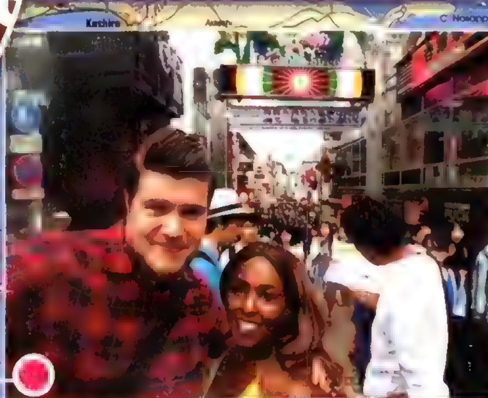
EEN WESTERSE LOMPERIK IN JAPAN

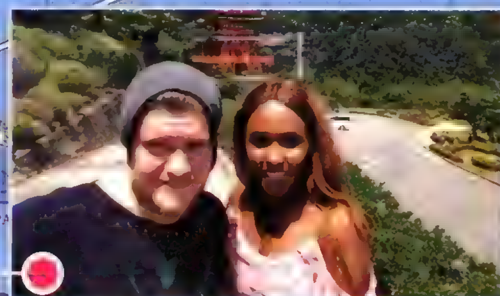
幸いなことに私たちは部族の人々 のオフ*

* ER ZIJN VAN DIE MOMENTEN DAT IK ERG BLIJ BEN DAT APEN NIET VAN DE MENSEN AFSTAMMEN.



Graddus was nog nooit in Japan. En met zijn lompe voorkomen en boerse manieren leek ons dat maar beter ook... Toch is het er deze zomer van gekomen. Speciaal voor PU hield de botte baklap een dagboek bij, compleet met gedragstips voor andere westerse lomperiken.





DAG 1 • 2 • 3: TOKYO

Yeah baby, Japan!!! Voor het eerst! Samen met *mijn vriendin* trek ik twee weken door het land van de rijzende zon en met een jetlag van hier tot Tokyo beginnen we in, ahum, Tokyo...

Wat direct opvalt, is hoe klein alles is. Ik moet constant bukken en pisbakken hangen standaard op standje 'kleuter'. Ze zijn ook behoorlijk introvert/verlegen, die Japanners. Ik snap nu beter waarom cosplay en karaoke hier zo populair is, want met zo'n verstikkend keurslijf heb je dat soort uitlaatkleppen gewoon nodig af en toe.

Na de geijkte toeristendingetjes als de Tokyo-toren en verschillende tempels, is het tijd voor het echte werk: een shopping-spree in nerdwalhalla Akihabara! Opmerkelijk: de PS Vita is springlevend, MOBA's in de arcade zijn retepopulair en bijna alle geekwinkels hebben een porno/hentai-afdeling, weggestopt *op zolder*. Om die Japanners quasi nonchalant de trap op te zien slenteren is echt hilarisch. Ik koop onder andere een animebeeldje. Van welke serie weet ik niet, maar fok het: de chick heeft dikke tieten en da's voor deze westerse lomperik genoeg.



DAG 4: NACHI FALLS

Om na de drukte van Tokyo even tot rust te komen, brengen we een bezoekje aan Nachi Falls, diep weggestopt in de lommenrijke prefectuur *Wakayama*. Buiten dat het echt prachtig is, zal ik jullie er verder niet mee lastigvallen.

DAG 5 EN 6: KYOTO

In Kyoto merk ik eens temeer dat Japanners echt het tegenovergestelde van assertief zijn. Ook al begrijpen ze niks van je lompe steenkolenengels; ze durven geen 'nee' te zeggen en blijven krampachtig beleefd doen, wat tot behoorlijk awkward situaties kan leiden. Ik vermoed dat dit de reden is dat Japanse games zo weinig innovatief zijn: niemand neemt het voortouw voor vernieuwing...

Oh ja, in Kyoto lopen we ook nog door een *imponerend bamboebos*, waarbij ik een flashbackmomentje aan Mystical Ninja niet kan onderdrukken.



WESTERSE LOMPERIK TIP

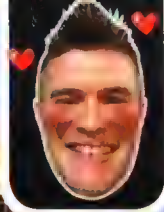
Kijk uit voor lage deuren. Die Japanners zijn kleiner dan de gemiddelde Nederlandse basisscholier.



WESTERSE LOMPERIK TIP

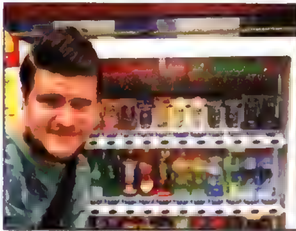
Hoe druk de metro ook is, dring niet voor. Nooit. Japanners ervaren dit als überonbeschoft, en vuile blikken van de hele wagon zijn - terecht - je deel. Neem liever je Switch of Vita mee: zo vliegen die OV-ritjes vanzelf om!





WESTERSE LOMPERIK TIP

's Zomers is het kneiterwarm in Japan. Als westerse lomperik met bijbehorende speklaag zweet je je dus helemaal te pletter. Gelukkig staan er overal automaten met spannende drankjes, zoals Pocori Sweat, Coolpis en Boss koffie! (Check PU.nl voor een uitvoerige test van Japanse drinks/snacks).



WESTERSE LOMPERIK TIP

Japan is een land van tradities. Van trots. Eer. Kijk dus uit wanneer je je lompe westerse bek opentrekt. Grappen over dat ze allemaal in je binnenzak passen of dat Hiroshima 'de bom' is worden niet gewaardeerd!



WESTERSE LOMPERIK TIP

Honger? De westerse lomperik heeft er regelmatig last van. Helaas is Japan een land van zo min mogelijk koolhydraten. Dus, hoe groot de verleiding om in een van de overal opgestelde, bijzonder appetijtelijk ogende plastic bordjes met eten te happen ook is: doe het niet...



WESTERSE LOMPERIK TIP

De yen staat momenteel übergunstig. Je kunt je dus flink uitleven, maar kijk uit: met al dat Monopoly-geld dat door je vingers vliegt, vergeet je op een gegeven moment de waarde. En 42.000 yen voor een Game & Watch van Zelda blijft gewoon bijna 350 euro...





WESTERSE LOMPERIK TIP

Ook westerse lomperiken moeten af en toe stoom afblazen. Bezoek dus zeker eens zo'n pittoresk Japans minibarretje op de zevenentwintigste etage van een veertig verdiepingen hoge flat, of beter: een van de vele karaokes. Wie weet draaien ze De Vlieger van André Hazes wel!

DAG 7 EN 8: HIROSHIMA

Als WWII-adept stond een bezoek aan Hiroshima hoog op mijn bucketlist. En ik moet zeggen: ik krijg wel effe een brok in m'n keel hoor, zo bij de Atomic Bomb Dome. Ook westerse lomperiken hebben gevoel! Ik word zelfs nóg emotioneler wanneer ik op de zesde etage van een of ander warenhuis een goudmijn aan retrogames spot. Even overweeg ik een extra koffer aan te schaffen, maar uiteindelijk weet ik me nog redelijk te beheersen (zie kader).

DAG 9, 10 EN 11: NAGANO

Na een dikke week Japan voel ik me al een halve Japanner. Dat er nergens prullenbakken staan en de dienstmededelingen op het station worden aangekondigd met een 8-bit symfonie die rechtstreeks uit de koker van Nobuo Uematsu lijkt te komen, valt me niet eens meer op. Wel speciaal is het bezoek aan het *sneeuwapenpark*. Ik ben sowieso een grote apenfan maar deze beesten zijn bijna nog schattiger dan de familie Kong!

DAG 12, 13 EN 14: TOKYO

Voor de laatste paar dagen keren we terug naar Tokyo. En hoe leuk Shinjuku, Shibuya en al die andere magische plekken ook zijn; eigenlijk heb ik maar één wens: nogmaals naar Akihabara, om me te vergapen aan alle games, merchandise en Japanners die liever *Street Fighter II spelen* dan de nieuwste shit. Voor gamers blijft dit het ultieme paradijs.

WESTERSE LOMPERIK TIP

Kenners kunnen niet zonder: de Japanse anusdouche! Hij kan zacht of hard, warm of koud. Mijn vriendin is er gek op, maar voor uw westerse lomperik was het aanvankelijk toch een stapje te ver... Tot hij het zelf een keer probeerde! Hmmm, verkopen ze die dingen ook in Nederland?

Yep, ik kan rustig zeggen dat ik de afgelopen twee weken verliefd ben geworden op Japan. Op het eten. De mensen. En de overal aanwezige geekcultuur. Dus lieve Martin: denk bij het volgende tripje naar Square Enix ofzo eens niet aan Samuel of Florian, maar aan deze westerse lomperik. Ik beloof dat ik me zal gedragen... ✖

MIJN JAPANSE GAME-OOGST

Uiteraard kocht ik me in Japan helemaal suf aan games. Een selectie:

***Paper Mario 64*, *Zelda: Ocarina of Time* en een of andere *Mystical Ninja*-puzzelgame waarvan ik het bestaan niet eens wist. Alles boxed, voor 12,50 euro per stuk.**

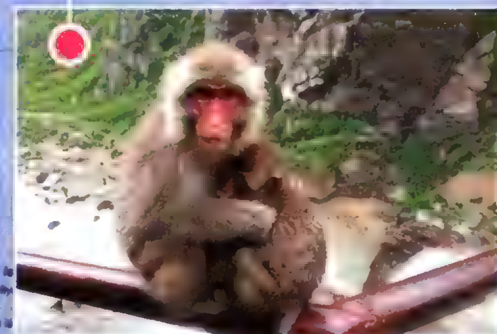
***Super Mario RPG*, *Chrono Trigger* en *Final Fantasy VI* voor de SNES, een lousy 2 euro per cartridge.**

De SNES-versies van *Rockman* (in het westen bekend als *Mega Man*) *X*, *X2* en *X3*, samen voor 40 euro. De Europese releases van deze games zijn echt onbetaalbaar.

***Castlevania: Symphony of the Night* voor de PSone. Mintly boxed, 20 euro.**

***Dead or Alive: Extreme 3* voor de PS4, 30 euro.**

***Amiibo van Cloud, pixel-Link en groenstoffen Yoshi*, 8 euro per stuk.**



MOORDEN ALS HUISWERK

DANGANRONPA

Danganronpa V3 ligt in de winkels, dus mocht Simon de recensie doen! Huh, wat, hij weigert? En waarom draagt hij die toga en heeft ie een houten hamer in z'n hand? Rare jongen...

Dames en heren, all rise! Welkom bij deze rechtszaak. Gaat u er allemaal even voor zitten. Ik zweer dat ik de waarheid, de hele waarheid en niets dan de waarheid zal vertellen zo helpe mij Monokuma. De reden dat ik jullie hier allemaal samen heb gebracht, is omdat de Danganronpa serie draait om het vinden van logica in de meest onlogisch lijkende situaties. En met een beetje logisch denken, komen we er dan al snel achter dat niemand iets heeft aan een recensie van Danganronpa V3. Mensen die de serie kennen, kopen 'm toch wel. Mensen die de serie niet kennen, bladeren er snel voorbij want die hebben geen idee wat het is en het ziet eruit als het zoveelste anime-festijn voor Japanofielen die met een knuffelkussen van hun favoriete hentai slapen.
OBJECTION! Geen idee waarom ik dat riep, maar altijd al eens willen doen. Enfin, logica dus, die dicteert dat ik deze twee pagina's beter gebruik om te bewijzen dat deze serie vet is, dan dat ik een recensie pen waar niemand iets aan heeft. Laten we beginnen!



BEWIJSSTUK A

Dit is écht een extreem gave serie.

"Het ziet eruit als het zoveelste anime-festijn voor Japanofielen die slapen met een knuffelkussen van hun favoriete hentai."

BEWIJSSTUK B - HET CONCEPT

In principe zou bewijsstuk A genoeg moeten zijn, maar goed, je hebt altijd mensen die niets willen aannemen van een ander. Gelukkig verkoopt het concept zichzelf. Danganronpa 1 en 2 draaien om de studenten van Hope's Peak Academy. Een school waarop alleen de meest briljante studenten worden toegelaten, die het beste zijn in wat ze doen. Zo bestaan je klasgenoten uit bijvoorbeeld de Ultimate Baseballer, de Ultimate Programmer, de Ultimate Fashionista, de Ultima Yakuza of de Ultimate Gamer. In beide delen worden ongeveer vijftien van deze studenten wakker op een afgesloten locatie (respectievelijk het dichtgetimmerde schoolgebouw en een verlaten vakantie-eiland) en krijgen ze simpele spelregels mee. Alle studenten kunnen in vrede blijven leven, maar wie wil ontsnappen moet een medestudent vermoorden, zonder dat de rest ontdekt wie de moordenaar is.
Omdat een game waarin niemand elkaar vermoordt een beetje gaar zou zijn, worden er al snel motieven uitgedeeld, waarna de ene na de andere Ultimate het loodje legt. Op dat moment mogen alle studenten de moord onderzoeken, voordat er een rechtszaak gestart wordt waarin iedereen moet uitmaken wie de moordenaar is. Wijzen ze de verkeerde aan, dan gaat de moordenaar vrijuit en worden de overgebleven leerlingen geëxecuteerd. Wijzen ze de juiste persoon aan, dan vindt er een gruwelijke over de top executie plaats die zonder uitzondering een bloederig feestje is om te bekijken. En ik maar klagen als ik vroeger een keer strafwerk kreeg...

GETUIGENVERKLARING - MONOKUMA

Ik zou graag mijn eerste getuige op willen roepen, namelijk het hilarische meesterbrein achter alle malaise. Dames en heren, geef 'm een hartelijk applaus: Monokuma!!!

MONOKUMA: "Puhuhuhuhuhu"

RECHTER SIMON: Eerlijk, dat is een raar lachje voor zo'n kwaadaardig ogende teddybeer.

MONOKUMA: "Klopt! Maar ik ben ook een beetje raar. Want ik geniet van moorden en soms onderbreek ik deze game voor een kort toneelstukje dat echt nergens op slaat. Maar goed, ik ben een wandelende teddybeer met moordneigingen, dus je zou kunnen stellen dat ik een expert ben in dingen die nergens op slaan."

RECHTER SIMON: Kun je aan ons publiek uitleggen waarom je een wandelende teddybeer bent?

MONOKUMA: "Puhuhuhuhu, natuurlijk niet. Want je snapt dat er iemand achter de schermen zit die mij bestuurt en die grootse plannen heeft voor het stelletje ongeregeld dat elkaar moet uitmoorden. Puhuhuhuhu, je zou eens moeten weten hoe de wereld hierbuiten eruit ziet en wat de waarheid is achter de werkelijke reden dat ik die kids hier verzameld heb.

RECHTER SIMON: Dus je zou kunnen stellen dat het verhaal veel verder gaat dan 't op het eerste gezicht lijkt? En dat die insteek deze serie alleen maar vetter maakt?

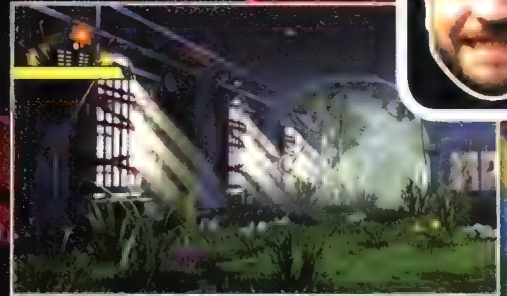
MONOKUMA: "OBJECTION! Geen idee waarom ik dat riep, maar altijd al eens willen doen."

RECHTER SIMON. Snap ik helemaal.

TIMÈ!







BEWIJSSTUK C - DE CAST

Goed, ik had dus graag de hoofdpersonages uit de games uitgenodigd om hun verklaringen af te nemen, maar aangezien meer dan de helft is uitgemoord, wordt dat een beetje lastig. Degenen die het wel overleefd hebben, zitten bovendien allemaal bij slachtofferhulp, dus jullie moeten het maar doen met mijn verklaring.

En die verklaring is dat de extravagante verzameling studenten het absolute hoogtepunt van deze serie is. Tussen de moorden en rechtszaken door, ben je voornamelijk bezig met het beter leren kennen van je klasgenoten die - zoals gezegd - allemaal nogal bijzonder zijn. Hoe verder je komt, hoe meer je vertrouwensbanden opbouwt en aan sommige figuren gehecht raakt. De schok als een van je vrienden de moordenaar blijkt te zijn (of het slachtoffer, ook best een tegenvaller waarbij een onvoldoende voor wiskunde verbleekt) is echt een magisch iets. Dat komt voornamelijk omdat Danganronpa uitblinkt in het schrijfwerk waarmee het zijn personages vormgeeft. Er zitten er een paar bij die vroeg het loodje leggen en die we dus snel vergeten, maar de lotgenoten die bijna het einde halen om ons vervolgens te verraden door een moord te plegen... onvergetelijk!







BEWIJSSTUK D - DE RECHTSZAKEN EN MOORDEN

Wat is een rechtszaak zonder een getuigenis waar je tegenstellingen in kunt ontdekken? Een saaie rechtszaak, inderdaad. Dus terwijl ik hierboven zei dat de cast de absolute kracht van deze serie is, zeg ik hier gewoon dat de rechtszaken en moorden dé absolute kracht van deze serie zijn.

Serieus, dat moment dat er al een tijdje geen moord gepleegd is en er dus onheil in de lucht hangt, heerlijk! Bovendien zijn alle moorden stuk voor stuk extreem uitgebreid opgezette slachtpartijen, waarbij niets is wat het lijkt en de moordenaar altijd 'bewijzen' heeft achtergelaten die je op het verkeerde been proberen te zetten.

Die moorden onderzoeken is een genot, maar de waarheid ontrafelen in de rechtszaak die volgt is nog zoveel beter. Op het juiste moment counter je argumenten met onderbouwde tegenargumenten en voer je specifieke bewijsstukken aan als de zaak daarom vraagt. En vergeet niet: Monokuma is hét absolute hoogtepunt van deze serie.

Ik kan het niet vaak genoeg benadrukken, maar bijna alles in deze games is tof. Dit is er zo eentje waarbij je de zon ziet opkomen tijdens het spelen, omdat je de tijd volledig vergeet. Toegegeven, je moet er wel even voor gaan zitten, want het grootste gedeelte van de tijd ben je teksten aan het lezen. Maar dat is geen straf omdat het zo tof is om de bonte verzameling personages te leren kennen. Bovendien is er steeds die dreiging van een overkoepelend complot dat als een donkere wolk boven de losstaande moorden komt te hangen. Wat betreft Danganronpa V3; er is geen enkele reden om aan te nemen dat die ineens tegen gaat vallen, maar zorg wel dat je eerst de eerste twee delen speelt. Iets dat je gaat doen, natuurlijk. Want wie alle bewijsstukken en Monokuma's getuigenverklaring bekijkt, zal concluderen dat er geen speld tussen te krijgen is. Case dismissed! En veel plezier. ✖





BUNDELTJE

Hoewel de eerste twee Danganronpa delen op de PS Vita zijn verschenen, speel je ze beter op de PlayStation 4. Er ligt op dit moment een bundel in de winkels waar beide delen inzitten, die je voor een prikkie kan halen.

En Simon, hoe zit het met die spin-off? **We doen net of die niet bestaat. Bewijsstuk afgewezen!**

ALLEEN NOG VOOR GAMERS MET IJZEREN BALLEN?

DE DEFINITIEVE DOOD VAN PERMADEATH

Onlangs meldde de developer van Hellblade dat doodgaan in hun spel zou leiden tot het verwijderen van de savegame, oftewel permadeath. Het verhaal bleek achteraf loze PR-praat, maar ieders aandacht was getrokken. Mag en kan permadeath anno 2017 nog wel? JJ ging op onderzoek uit.

Je hebt in games verschillende gradaties van 'moeilijk', en permadeath is binnen al die gradaties met afstand de zwaarste.
Doodgaan in een game is nooit leuk. Niet na een kort gevecht en zeker niet na een lang gevecht. Permadeath gaat nog een stap verder. Als je gekilled bent, word je helemaal terug naar het begin van de game gezet in plaats van bij het laatste savepunt. Dat is vrij heavy als je al uren in de game gevorderd bent, een hoog level gegrind hebt en er allerlei attributen in je bezit zijn.

ZELDZAAMHEID

Permadeath was vijftien jaar terug een normaal gegeven omdat er vaak geen ruimte of mogelijkheid was voor een savegame. Sterven betekende (in lineaire games) de hele riedel opnieuw doen. Vandaag de dag is het een zeldzaamheid en vrijwel altijd optioneel. Oftewel, als je een beetje masochistisch bent aangelegd, kun je permadeath bij de moeilijkheidsgraad aanzetten.
Logisch dus dat de aanwezigheid van een 'verplichte' permadeath in de behoorlijk lineaire game *Hellblade* uitgebreid werd becommentarieerd. Sommigen vonden het tof, anderen nep en de meesten geloofden het niet. En dat intrigeerde me. Helemaal toen het fake news bleek te zijn. Heeft de industrie geen ballen meer? Of hebben gamers er niks meer mee en gebruiken developers het daarom niet meer. Om het antwoord op deze vraag te vinden, ging ik op onderzoek uit.

EXTRA SPANNING

Als eerste klop ik bij collega Samuel aan, een man die is gezegend met ballen van staal als het gaat om de moeilijkheidsgraad in games. Wat vindt hij van permadeath? Beschouwt hij 't als tof of meer als een (te) makkelijke manier om een spel aan te vullen met een hogere moeilijkheidsgraad?
Samuel: "Ik ben dol op permadeath, want ik hou van élk element dat extra spanning bij mij weet op te roepen. Spanning betrekt me namelijk automatisch meer bij een game. Het creëert betekenis door consequenties toe te voegen en hoe erger de consequenties, hoe belangrijker en betekenisvoller het is wat ik moet doen."
Okay, maar is permadeath dan tof in elke game? "Nee, dat werkt niet", aldus Sam, "het hangt helemaal af van het genre, de gameplay en de boodschap van de game. Dark Souls met permadeath zou bijvoorbeeld verschrikkelijk zijn, want Dark Souls heeft daar een veel te grote wereld voor. *Dark Souls* creëert al betekenis door je elke keer maar één kans te geven om je zielen terug te winnen. De nadruk in die game ligt dan ook op het gevoel van progressie en vooral verkenning. Permadeath zou daar ontzettend mee fucken, want constant opnieuw beginnen zou dat element van verkenning continu ondermijnen. Permadeath werkt het best bij kortere games, zodat het niet lang duurt om opnieuw vrij ver in de game te komen (nadat je bepaalde skills hebt opgebouwd) wat het gehele roguelike genre verklaart (zie ook mijn PURetro). Een game als Dark Souls zou alleen leuk zijn met permadeath als het enkele harde checkpoints zou hebben die niet beïnvloed worden door de permadeath. Maar goed, hoe 'perma' is permadeath dan?"

SCHIJTERIG?

Permadeath is met andere woorden niet zomaar in elke game te verwerken. Als men dat wel deed,













zou dat volgens Samuel bij veel genres aanvoelen als een kunstmatige manier om het spel in kwestie moeilijker te maken. Koppel dat aan het feit dat de meeste gamers niet gezegend zijn met de ijzeren cohones van Samuel en ziedaar de mogelijke verklaring dat nog maar zelden iemand permadeath in zijn of haar spel toepast. Zijn developers te schijterig geworden om gamers voor het blok te zetten? Ik bel eens met die vraag naar een paar studio's in Nederland.

EXTRA WAARDE

Korneel van 't Land van Bohemia Interactive is duidelijk: "Over het algemeen denk ik dat permadeath beter past in een open sandbox en/of 'gameplay' game dan in een lineaire verhaalgedreven game. Het zou immers frustrerend worden als je telkens hetzelfde verhaal moet doorlopen." Bij Bohemia Interactive vrezen ze het gebruik van de permadeath optie dan ook niet. "Sterker nog, onze zombie-game ***DayZ*** is misschien wel de game geweest die permadeath weer op de kaart zette. Ik zou zelfs zover durven gaan om te zeggen dat het succes van DayZ voor een groot deel is te danken aan het permadeath concept van de game.

In DayZ draait het om het overleven, het verkrijgen van spullen om je personage uit te bouwen en de interactie met andere spelers. De consequenties van 'het doodgaan' creëren daarbij een zekere spanning waardoor mensen zich vele malen meer bij de game en hun in-game gesteldheid betrokken voelen. Oftewel, zolang het past binnen het gameplay concept en niet alleen als gimmick aanwezig is, vind ik permadeath zeker van toegevoegde waarde in games."

OPPASSEN

Robin Meijer van Ronimo Games (Awesomnauts) is het hier mee eens.

"Permadeath kán wat mij betreft een leuke toevoeging zijn om de spanning in een game te verhogen, maar dan moet de game ook zo opgezet zijn dat de speler extreem veel controle heeft over wat er op het scherm gebeurt. Ik heb persoonlijk bijvoorbeeld ontzettend veel plezier met Diablo III op hardcore, want ik weet dat wanneer dát misgaat het volledig mijn eigen fout geweest zal zijn en dat houdt me scherp. Dat games als Doom, Call of Duty: IW en ***Ori and the Blind Forest*** ook een moeilijkheidsgraad met permadeath hebben, doet mij persoonlijk een stuk minder, aangezien de kans dat je daar op een 'onterechte' manier aan je einde komt, gewoon ontzettend groot is (zoals bijvoorbeeld door een mislukt quick-time event of onvoorspelbare AI). Je moet er als developer dus echt mee oppassen."

Meijer denkt met zijn studio ook zeker na over permadeath in hun games. "Het past alleen niet goed bij de games die we op dit moment uitbrengen. Misschien zullen we het ooit onderdeel maken van een toekomstige game, maar dan kun je er in ieder geval vanuit gaan dat het er niet als gimmick bij zit - dan zal jouw leven of sterven ook volledig afhankelijk zijn van je eigen vaardigheid."

FRUSTRATIES

Ook Tim Remmers van Reptile Games (Lethal League) vindt permadeath een prima optie om de gamer meer te betrekken bij zijn game en personage.

"Permadeath kan erg spannend zijn! Als het goed is toegepast, voegt het veel waarde toe aan een speelsessie. Met permadeath in je achterhoofd zul je waarschijnlijk meerdere keuzes overwegen voordat je een handeling uitvoert. Als de game je echter door permadeath forceert om super voorzichtig te gaan spelen, kan het volkomen misplaatst zijn. Permadeath in een lineaire game waarbij je veel tijd steekt in je progressie, kan denk ik vooral op frustraties rekenen."

Maar als permadeath zo tof is, waarom zien we het dan zo weinig meer?

Remmers: "Ik denk dat de 'klassieke' permadeath waarin je in een lineaire game gewoon keer op keer opnieuw moet beginnen, over z'n hoogtepunt heen is. De huidige games spelen voornamelijk met het idee van permadeath. ***PlayerUnknown's Battlegrounds*** is daar een goed voorbeeld van. Als je doodgaat, verlies je alles en moet je weer van voor af aan beginnen. Permadeath light zeg maar. Games als Spelunky, Binding of Isaac en ***Don't Starve*** spelen ook op een leuke manier met permadeath.

Als het dus goed in de main mechanic van de game verwerkt wordt, kan het best wel iets toevoegen aan het spel, maar de oude permadeath is permadeath." ✖





WHITE RUSSIANS, BRISKETS, KOTSENDE CONCULLEGA'S EN...

DESTINY 2



21 augustus, 10:39 uur (GMT), PU Redactie
Wouter werkt aan zijn Destiny 2 artikel en heeft geen zin om chronologisch te schrijven.

18 augustus, 2:14 uur (PST), de hotelbar van het W Bellevue:
Altijd mooi als iemand de hele avond cocktails voor je betaalt. Dronken zijn is prachtig. Gratis dronken zijn nog beter. In de game-industrie is het namelijk doodnormaal als PR-managers van uitgevers de booze voor je betalen. Op (launch-)feestjes en tijdens trips vloeit de alcohol dus rijkelijk voor verwende kut-journo's, of ze die alcohol nou kunnen handelen of niet. Dat is geen omkoping, dat is gewoon gezellig.
Dus zat ik daar in de hotelbar van een van de beste hotelketens in Amerika. The W (altijd een feestje in de lobby, de lekkerste douchegelletjes op aarde en extreem aardig personeel), flink wat belachelijk dure drankjes weg te tikken. Het begon met Long Island Iced Tea (vijf verschillende soorten drank zitten daarin), waarna we overgingen naar de White Russians (The Dude z'n favo drankje) om af te sluiten met een Moscow Mule. We keuvelden wat over onze belevenissen in Destiny 2, totdat een dronken vrouw ergens halverwege de White Russians spontaan met ons kwam lullen, voornamelijk over zichzelf, om ons uit te lachen dat we niet first class reisden.
Ik weet nog steeds niet hoe en waarom de avond voor me eindigde, maar een van de laatste dingen die ik me kan herinneren, is dat ik heel secuur een Instagram Story maakte van de plee, reflecterend in m'n Destiny 2-pasje, waarbij ik hard m'n best deed om m'n piemol niet op de foto te zetten. In plaats van dat ik 'm gewoon terug in m'n broek stopte... De rest van m'n gezelschap was nog effe doorgegaan, dus terwijl ik de volgende dag een portie FOMO met terugwerkende kracht had, waren zij bijzonder f*cked up.



18 augustus, 10:20 uur (PST), hotelkamer in W Bellevue
De schoonmakers van W zijn vergeten me een nieuw douchegelletje te geven. Ik ben hier harder over teleurgesteld dan ik zou moeten zijn.

16 augustus, 15:20 uur (PST), de derde verdieping van het W Bellevue
Ik denk dat het echt de zesde of zevende keer is dat ik effe de tijd neem om goed om me heen te kijken. Destiny 2 is namelijk insane mooi. De prachtige skyboxes waar Bungie om bekend staat sinds Halo, zijn echt naar een next level getild en kunnen geen box meer genoemd worden. Meer een skyhorizon. Eh, dat maakt écht geen sense, sorry.
Komt erop neer dat bijvoorbeeld de enorme golvende zee van de planeet Titan, waarop een soort complex van giga, aan elkaar verbonden olieplatformen ligt te deinen (hoewel ik daar lichte MGS2-wegtrekkers van krijg), belachelijk indrukwekkend is. Als je hier diep genoeg binnendringt, stuit je op een bizar mooie muur bestaande uit platen die duizenden kleuren lijken te hebben, waarachter je op een enorm plein komt dat doet denken aan een honderden jaren geleden verlaten resort. Wonderlijk en waanzinnig pretty.
Op Io, een maan van Jupiter, zie ik een tempelachtige Vex ruïne die doet denken aan het Colosseum, maar dan buitenaards en dus ook een heel stuk geheimzinniger. En Nessus? Die heeft gewoon een groene zon en rode bomen. Het is allemaal zo prachtig als je dacht dat No Man's Sky zou worden, voordat de game lanceerde en je beter wist.
Al deze pracht en praal wordt extra kracht bijgezet door de magische muziek, waarin de vele elektronische tunes worden afgewisseld door spontane rock en andere muzikale verrassingen. Je zou bijna vergeten dat veteraan Marty O'Donnell er niet meer verantwoordelijk voor is.


Je hoort de laatste tijd niets meer over de JSF, die opvolger van de F16. En ook niet over die dikke frauderende VVD-voorzitter, maar dat geheel terzijde



17 augustus, 16:48 uur (PST), Bungie HQ
Voor de derde keer loop ik door de gangen van Bungie's studio en ik laat me graag nog een keer rondleiden. In het theater waar ik bij de onthulling van Destiny mocht zijn, zo'n vier jaar geleden, denk ik terug aan Martin O'Donnell die trots vertelde over hoe ontzettend veel muziek hij voor deze game mocht maken...

16 augustus, 19:39 uur (PST), Jack's BBQ
Brisket... het is een van de malste stukken koe die je ooit zult eten en is eigenlijk alleen in Amerikaanse restaurants te bestellen. Jack's BBQ maakt een fucking lekkere. Oh, en de Moscow Mule mag er ook wezen.



De eiercrisis had ook in de zoutindustrie z'n sporen nagelaten...

CHECK DE REVIEW!

Als je dit leest, staat de review van Destiny 2 op PU.nl. Check 'm hier: pu.nl/Destiny2Review



17 augustus, 16:00 uur (PST), de derde verdieping van het W Bellevue
Ik heb de levelcap van 20 bereikt, maar ergens bekruipt me het gevoel dat ik er nog lang, lang niet ben. Ik heb bijvoorbeeld nog helemaal geen Sparrow, m'n outfit (ik ben Hunter) ziet eruit alsof ik het onder een steen tijdens de Tweede Wereldoorlog vandaan heb gehaald en ik heb geen manier gevonden om alle campaignmissies die ik gedaan heb opnieuw te spelen. Het grootste vraagteken is nog wel wat de endgame gaat zijn en hoever we in het verhaal zijn, na zo'n twaalf uur non-stop spelen.

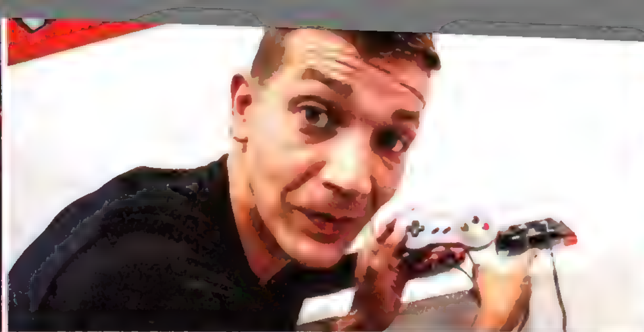
17 augustus, 18:33 uur (PST), de derde verdieping van het W Bellevue
In een gesprek met de gepassioneerde cinematic director Matthew Ward en senior narrative lead Jason Harris komen we erachter dat we ongeveer op tweederde van het verhaal zitten. Wat een aangename verrassing! Maar het wordt nog beter, want volgens deze zelfde knakkers opent de game zich als een bloem op het moment dat je de campaign uitgespeeld hebt, met talloze manier om de lore van Destiny 2 verder te ontdekken.
Later, als ik world art lead Jason Sussman vraag naar z'n favoriete gebied in D2, horen we dat de game nog een hele planeet voor ons in petto heeft naast Titan, de European Dead Zone op Earth, Io en Nessus. En dat is inderdaad de favoriet van Sussman, dus dat belooft wat...

17 augustus, 10:30 uur (PST), de derde verdieping van het W Bellevue
HET IS AAN. Ik ga ownen in PVP en heb er dik zin in. Ik ga dan ook als een dolle en schiet een concullega van een niet nader te noemen site ongeveer acht keer achter elkaar aan dood in drie minuten. Mijn buik scheurt van het lachen. Omdat de Crucible nu vier tegen vier is, in plaats van zes tegen zes, voelt het allemaal een stuk intiemer en zal je sneller een geduchte nemesis vinden. Voor de rest is het vooralsnog Destiny-PVP zoals we het kennen: voor een shooter redelijk trage, maar heerlijk explosieve actie.

18 augustus, 11:08 uur (PST), net buiten het W Bellevue
Een zekere concullega van een niet nader te noemen site voelt zich niet zo fris als we het W verlaten om naar het vliegveld te gaan. Die White Russians zijn blijkbaar rechtstreeks naar z'n gezicht getrokken, zo bleek is hij, en als onze bus gaat rijden, spreekt hij de prachtige woorden: 'Het gaat niet zo goed, denk ik.' Het dozijn journalisten en de Activision-luitjes die op hem moeten wachten, liggen vervolgens een paar minuten flink in een deuk als de concullega een kleurloze hoop braaksel tegen een hoek van het brandschone hotel dumpt. Ik ben zelf best fris en een flinke lul, dus ik lach het hardst.

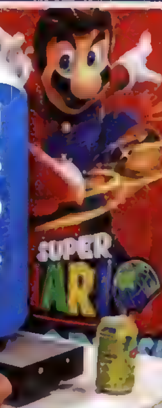
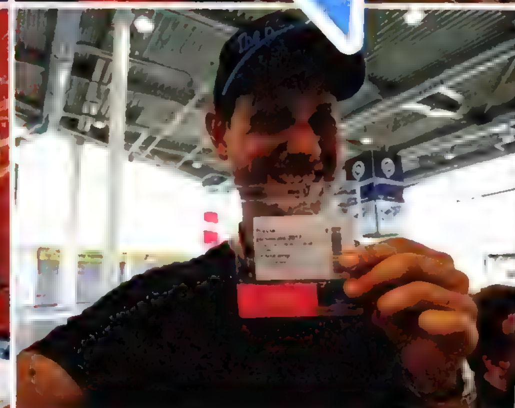
20 augustus, 4:30 uur (GMT), in een zielig studiootje in Amstelveen
Ik heb een jetlag en ik mis Destiny 2 best erg. Dan maar Destiny 1 spelen. Het beginmuziekje klinkt opeens veel tragischer...


Op de planeet waar die blauwe gast vandaan komt, is er een gedeelde opleiding van kappers en tuinarchitecten.

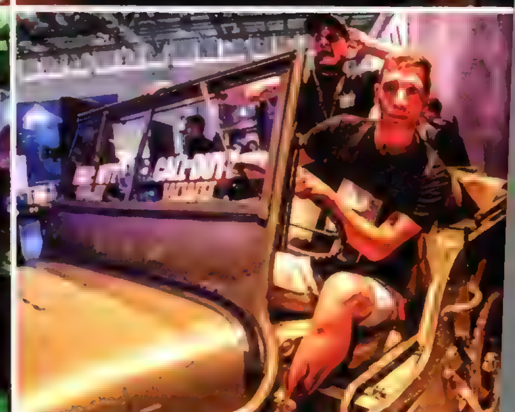




WIR WAREN WIEDER DA!
GAMESCOM 2017

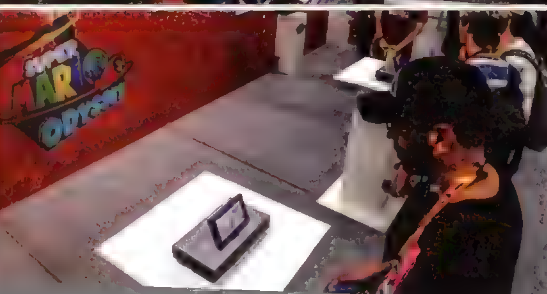
Team PU bestond tijdens Gamescom uit Martin, Tjeerd, Wouter en Florian; niet geheel toevallig hetzelfde viertal dat dit jaar op de E3 van de partij was. Daarom is het ook geen toeval dat we de games hebben ingedeeld in de categorieën 'al gespeeld op de E3' en 'voor het eerst gespeeld'. Acht prachtige, krachtige en waarachtige pags.














IM AUTO MIT EINEM PROFI

WRC 7

Jarenlang was Florian schijtjaloers op Ed, aangezien die ooit zittend naast wereldkampioen rally Arie Vatanen himself een paar rondjes over een circuit heeft mogen scheuren. Die jongensdroom ging nu ook in vervulling voor Florian, op het WRC 7 event!



Games zijn absoluut mijn nummer 1 passie in het leven, maar ik heb ook altijd een zwak gehad voor auto's en snelheid. Iedere mogelijkheid om in vette auto's te rijden voor een PU-trip grijp ik dan ook met beide handen aan en ik heb in de tussentijd al aardig wat gruwelijke bolides over het circuit mogen trappen.
Er stond echter nog één droom open en dat was om ooit met een professionele rallycoureur over een circuit te vliegen! Het bezoek aan het WRC 7 event maakte het mogelijk.

Mindfuck

Ontwikkelaar Kylotonn en uitgever Big Ben nodigden mij uit om in Keulen tijdens Gamescom in de officiële Hyundai i20 rallybak te stappen, naast een professionele Hyundai coureur. Het hele rallyteam stond klaar om de auto in topvorm te houden, terwijl wij achter elkaar een paar rondjes mee mochten rijden.
Het viel me op dat de coureur niet bij iedereen even hard ging, en dus besloot ik de man in te lichten over mijn passie voor auto's en snelheid, dat ik zelf de trotse bezitter ben van een Clio RS 182 en dat ik al aardig wat ervaring heb met scheuren op een circuit.
Na mijn korte verhaal vroeg hij dan ook, 'so, you're not scared at all?' Ik zei nonchalant, 'nope, go for it!'
Nou, dat heb ik geweten, want oh mijn god, wat ging die gast hard! Het is ongelooflijk hoe hij de auto onder controle heeft, terwijl hij met 200km/u over een grindpad vliegt. Elke bocht is een gruwelijke mindfuck, want alles in je brein zegt dat je het niet gaat redden en dat je gaat crashen, maar elke keer weet die gast het voor elkaar te krijgen om de obstakels op een haartje na te missen.
De auto is ontzettend secuur, maar het was ook een angstaanjagende ervaring. Ik heb er met volle teugen van genoten. Dit was zonder meer de rush of my life en ik heb gegild als een klein meisje. Het leuke is; het is allemaal opgenomen, en je kunt mijn ritje op PU.nl zien in het WRC 7 PU-TV item!



De game

Ik stond na mijn rit letterlijk te shaken op m'n poten en om een beetje tot rust te komen heb ik WRC 7 gespeeld. Ook dat viel niet tegen, want ontwikkelaar Kylotonn komt duidelijk lekker op stoom.
WRC 5 was aardig, WRC 6 al een stuk beter en WRC 7 steekt er met koplamp en schouders bovenuit. De physics en de handling van de auto's zijn eindelijk top notch en vergelijkbaar met die andere meesterlijke rallygame: Dirt Rally. Vooral met een kwalitatief goed stuur krijg je alle feedback die je nodig hebt om de auto's recht te houden, heerlijk!

"Dit was zonder meer de rush of my life!"

De game heeft daarnaast een flinke grafische upgrade gekregen ten opzichte van vorige jaren en dat mag ook wel een keer, zeker als je rallygames vergelijkt met circuit of straatracegames. Aan alles kon ik merken dat Kylotonn het eindelijk snapt en WRC 7 wordt zonder twijfel de beste WRC tot nu toe.
Of de game echt het niveau gaat halen van Dirt: Rally is nog effe afwachten, maar ik heb er alle vertrouwen in dat WRC 7 in ieder geval een topper wordt. ✖

AKTUALISIERUNG!

GAMES DIE WE OP DE

NICHT SO GUT ALS WIR DACHTEN?

ASSASSIN'S CREED ORIGINS



Lekker spelen is normaal gesproken niet wat ik het liefst doe op een gamesbeurs. Liever sukkel ik in slaap terwijl een ontwikkelaar (geen producer, die zien een game te veel als een 'product') met veel bevlogenheid en gebruik van het woord 'awesome' over z'n passieproject vertelt.

Op die manier krijg je binnen no-time een shitload aan informatie toegediend, wat wel anders is als je zelf gaat spelen. Op deze Gamescom werd ik bijvoorbeeld meerdere keren letterlijk halverwege een game gedropt, waardoor ik eerst bijna tien minuten bezig was om überhaupt te checken welke skills ik allemaal had.

Dat gold eerst voor Middle-earth: Shadow of War - waarin ik zelfs tien skill-punten over drie trees te verdelen had - en vervolgens ook nog eens voor Assassin's Creed Origins.

Het leven is hard

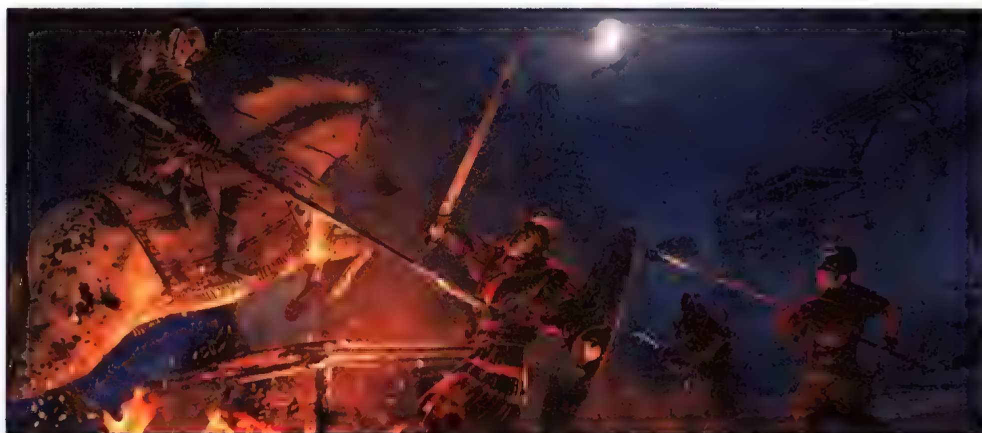
Aangezien ik die nacht slechts twee uur geslapen had, ik op één centimeter afstand van het scherm zat terwijl ik ondertussen aan het capturen was en een GoPRO op m'n smoel gericht stond op te nemen, was dit de moeilijkste Assassin's Creed sessie van m'n leven. God wat is het leven van een PU-redacteur hard zeg. -_- (Check hier trouwens het resultaat van al die ellende: PU.nl/OriginsopGamescom).

Nee, bullshit, een hogere moeilijkheidsgraad is precies wat AC nodig heeft en ik vond het heerlijk dat ik zelfs een keer dóódging omdat de gameplay zo anders is geworden. Maar goed, deze conclusie had ik natuurlijk ook al op de E3 getrokken en ik heb zelfs al een coverview over Assassin's Creed Origins geschreven, dus echt toegevoegde waarde heeft deze sessie op Gamescom niet gehad.

Of toch wel? Nou, op de E3 kon ik m'n gameplay niet capturen en ik heb in Duitsland andere missies kunnen doen dan ik al gedaan had. Zo heb ik een Pyramide-puzzel kunnen oplossen, een leuk avontuurtje waarin ik vooral met behulp van gewichten en in hoogte verstelbare platforms aan touwen de tombe verder moest zien te verkennen. Precies wat je wil doen in Egypte, toch?

Maaarrrrrr, ik kan niet zeggen dat ik er nu nog meer van overtuigd ben dat Origins de grote comeback gaat zijn van Assassin's Creed. Ik struggelde namelijk lichtelijk met de besturing; het klimmen gaat niet zo soepel als je mag verwachten, en het vechten... nou, dat zal wel wennen zijn. Komen nog een aantal kleine bugs bij kijken, maar die kunnen vast wel gladgestreken worden.

Ik verheug me nog steeds meer dan ooit op deze nieuwe Assassin's Creed, maar er zijn andere titels dit najaar waar ik harder op ga...



SCHRECKLICH KAN SO GUT SEIN

CALL OF DUTY: WWII



Het belangrijkste wat er wordt toegevoegd aan Call of Duty: WWII is de War modus, waarin je niet blijft rondrennen in een afgesloten map, maar een scenario naspeelt.

In het scenario dat ik heb kunnen spelen, moeten de geallieerden het afweergeschut van de Nazi's onschadelijk zien te maken en dat doe je in verschillende fasen. Eerst moet er een commandopost worden veroverd, daarna dient er een vernietigde brug te worden herbouwd, vervolgens moet een ammunitiedepot worden opgeblazen om uiteindelijk een tank te escorteren die het afweergeschut onschadelijk dient te zien maken.

Elk punt moet je met hand en tand verdedigen of aanvallen en het hangt van je succes af of je naar het volgende punt mag of niet. Het lijkt meer op een Battlefield modus dan op eentje van Call of Duty, maar het werkt verrassend goed.

De hersenloze en jachtige gameplay die me een beetje tegen begon te staan van de Call of Duty multiplayer krijgt met deze modus een compleet andere draai en maakt de game veel tactischer en vooral leuker, aangezien het meer om de punten gaat dan om je kill/death ratio, wat het teamwork veel interessanter maakt voor jou en je teamgenoten. De andere modi zijn uiteraard ook nog gewoon aanwezig, en op een of andere manier geven de setting en de gameplay deze modi eveneens een compleet fris jasje.



Stof in je oor

Daarbij komt de indrukwekkende sfeer die de game ademt, en je in alles het gevoel geeft dat je je daadwerkelijk midden in de oorlog bevindt. Gebouwen schudden op hun grondvesten, na een ronde moet je het stof bijna uit je oren kloppen en killstreaks zijn logischer dan ooit. Als ik dan in de smeulende ruïnes tussen de bombardementen door m'n shotgun met ontvlambare kogels leegknal op een Duitser en die brandend met een verschrikkelijk gegil ter aarde stort, ben ik overtuigd: verschrikkelijk kan zo goed zijn. Dit kan weleens de klapper van het najaar worden.

E3 OOK AL SPEELDEN

WIE EINE SONNE

NEED FOR SPEED PAYBACK



Op de E3 konden we precies vijf minuten Need for Speed Payback aanraken en wat we daar voorgeschoteld kregen, was eigenlijk gewoon een scène uit The Fast and the Furious. Gelukkig kreeg ik op Gamescom wat meer 'quality time' met de game, en man man man... dat was lekker.

Kijk eens effe naar het screenshot, mooi toch? Met lekker veel motion blur, prachtig gerenderde landschappen en blinkende auto's weet de game je overtuigend mee te nemen naar de fictieve wereld van Fortune Valley. In dit gebied in de Verenigde Staten met bergpassen, drukke steden en uitgestrekte woestijnen speel je met Tyler, Mac en Jess. Met z'n drieën gaan zij de strijd aan met The House, een kartel dat de casino's, criminelen en politie van Fortune Valley in zijn greep houdt.



Tijdens de E3 lag de focus vooral op het verhaal en de nieuwe Hollywood-stijl en over-the-top actiescènes, op Gamescom kon ik vooral de wereld van Fortune Valley ontdekken en gewoon een beetje racen, want dat is waar je een racegame voor speelt, toch? Proberen zo hard mogelijk door een bocht heen te blaffen en nét voor je tegenstander over de finish heen te komen.

Gelaagdheid

Met een gekietelde BMW X6 mocht ik op een off-road-track racen tegen wat andere dikke wagens, om zo snel mogelijk te proberen van checkpoint naar checkpoint te komen. Wat het toffe is aan deze off-road tracks in Fortune City, is dat je zelf kunt bepalen hoe je bij een checkpoint komt... links langs de berg, rechts langs de berg, of er vol overheen.
Wat opviel was de gigantische draw distance en dat er zeer goed gebruik werd gemaakt van de gelaagdheid in de wereld: terwijl ik netjes over een brug reed, schoot er onder me een tegenstander langs en tegelijkertijd sprong een andere met z'n truck vol over me heen. Lekker hoor.
Met de gameplay zit het wel snor, want de wagens sturen als een zonnetje. Nu maar hopen dat Ghost Games erin slaagt om het verhaal interessant te maken en het niet de fijne gameplay opoffert voor de over de top popcorn momenten.

KICKING SCHÖNE SPASS

THE CREW 2



2017 lijkt wel het jaar van de racegames. Ik kan hier een hele rits racegames op gaan noemen en een van die games zal dan niet The Crew 2 zijn, want die komt gelukkig begin 2018 uit.

Deel een was geen opvallende racegame, op één element na: de enorme spelwereld. Je kon (kan nog steeds trouwens) effe van bijvoorbeeld New York naar Los Angeles rijden. De wereld is dan wel niet op schaal, maar nog steeds pleuris groot, dus je bent wel effe bezig als je dat doet.
The Crew 2 heeft ook zo'n grote speeltuin waarin je vrij kan rondcrossen, met als grote verschil dat je nu niet alleen ter land, maar ook ter zee en in de lucht kan gaan. Juist, je kan tijdens het spelen 'on the fly' wisselen naar een vliegtuig of boot. Dat geeft niet alleen een fantastisch gevoel van vrijheid, maar het ziet er ook spectaculair uit wanneer je met een boot van enorme hoogte uit de lucht valt en na een flinke plons, meteen weer verder raast.



Meer controle

In The Crew had ik het idee dat de auto die ik bestuurde een klein beetje boven de weg aan het zweven was en dat stuurde gewoon niet lekker. In het half uur dat ik nu heb mogen spelen, had ik het gevoel dat ze dat hebben aangepakt en ik een iets betere controle had over mijn voertuig en vooral het bootje varen voelde goed en direct.
En het is leuk, had ik dat al gezegd? The Crew 2 is leuk. Ik speelde de game samen met een collega van Gamer.nl en we hebben in verschillende disciplines tegen elkaar geracet. Je kijkt op de kaart van de speelwereld, rijdt ergens naartoe en start binnen no-time een race. Dat kan zijn wie met z'n driftmachine de meeste punten binnenhengelt of wie simpelweg als eerste over de finish komt met zijn of haar boot.
Dat is tevens de kracht van The Crew 2: een beetje lol trappen, samen met je maten, in de grote open wereld van deze game. Mijn tweede indruk van The Crew 2 is nog steeds positief, mijn hoofd ontploft niet, maar ik wil meer spelen en dat is een goed ding. ✖

ERSTE ERLEBNIS!

EINE WAHRE SPACEROCKER!

STAR WARS BATTLEFRONT II



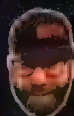
Zeg Obi-Wout Kenobi, hoe zit het eigenlijk met jouw midichlorian-index? Ben je een beetje klaar voor het komende najaar? Eindelijk een nieuwe échte Star Wars film! We gaan erachter komen wat er met Luke is gebeurd en wat er nou eigenlijk gaande is met Rey.
En in het verlengde daarvan: volgens mij gaat Battlefront II nog vetter worden dan Jabba de Hutt!



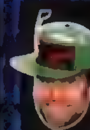
Ho es effe Tjeerd Tjeerd Binks [Tjeerd protesteert: 'Nououou, ik heb jou ook een toffe naam gegeven!']... Okay, Boba Tjeerd, dat idee van midichlorians negeren echte Star Wars freaks natuurlijk, hè? Stel je voor als The Last Jedi dat opeens weer herintroduceert, dan worden een heleboel mannetjes die sinds hun geboorte niet meer in contact zijn gekomen met een vagina, heel erg boos! Maar ik hoop wel dat die film gekke dingen gaat doen, want het Star Wars universum kan wel wat verrassingen gebruiken.
Zoals een game met een singleplayer over de Empire...



Hmm, Boba Tjeerd, dat klinkt wel Fett! Hoe dan ook; ik ben echt super gehyped voor Star Wars: Battlefront II, want het lijkt er echt op alsof ze alle kritiek op het vorige deel ter harte nemen en ons precies gaan geven wat we twee jaar geleden misten: coole grote maps waarin daadwerkelijk progressie zit, hele dikke space combat en natuurlijk een singleplayer campagne. Al ben ik er bang voor dat de campagne erg kort gaat worden...



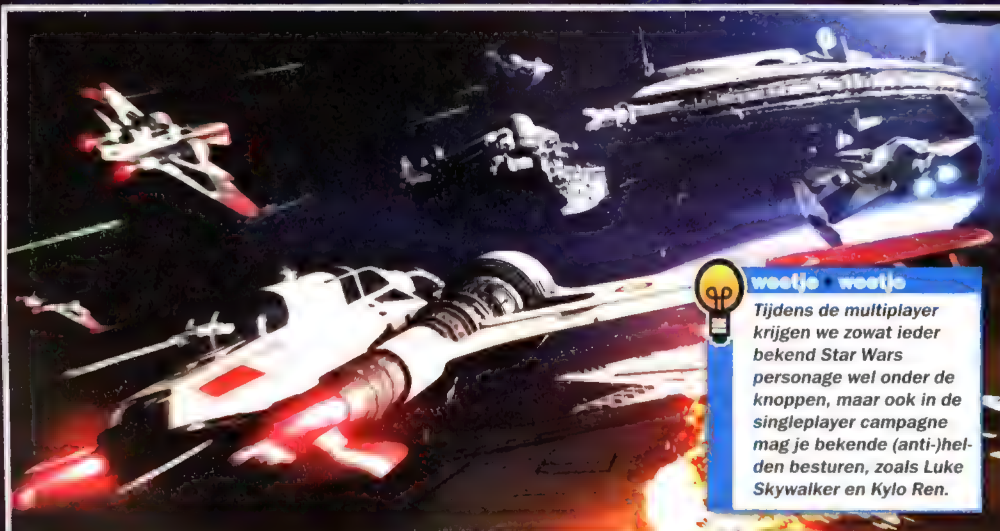
Dat zou best kunnen, inderdaad. Aan de andere kant: de singleplayer moet wel effe 33 jaar coveren, er werkt een aparte studio aan en er zit een fuckload aan characters in, dus misschien hebben we wel te lage verwachtingen. Maar goed, een dikke campaign zou sowieso een extraatje zijn voor een game die je toch gaat kopen om andere Star Wars fans voor hun kop te laseren; in space bijvoorbeeld.
En wat betreft die space combat, daar hebben we effe aan gelikt deze Gamescom, ofniedan?



Oh jazeker! Ik heb gelikt en toen nog meer gelikt en daarna m'n vingers afgelikt omdat de vette gameplay van het scherm afdroop! Man, wat ben ik een sucker voor deze shit. Mijn eerste Star Wars game was Rebel Assault, waarin je een jonge Rebel speelde en in training moest om samen met Luke Skywalker en Wedge Antilles te kunnen vliegvechten. Als ik toen, met die broken controls en pixel X-Wings, had geweten dat het deze kant op zou gaan, zou ik je niet geloven.
Wat is het vet om in je fighter achter de Empire scumbags aan te gaan, terwijl je langs een Mon Calamari Cruiser en een Correlian Corvette manoeuvreert, de lasers langs je oren vliegen en de soundtrack je omverblaast. Ik ben nog aan het likken man!



Okay, hou nou maar op met likken voordat het awkward wordt... Ik krijg overigens ook nostalgische gevoelens bij deze space battles, want het doet mij dan weer denken aan Star Wars: TIE Fighter uit het geweldige gamejaar 1994. Man, wat ben ik





weetje · weetje

Tijdens de multiplayer krijgen we zowat ieder bekend Star Wars personage wel onder de knoppen, maar ook in de singleplayer campagne mag je bekende (anti-)helden besturen, zoals Luke Skywalker en Kylo Ren.



STAR BATTLES GAMEPLAY

Weet je waarom de battles in space eigenlijk zo awesome zijn? Omdat ontwikkelaar Criterion de drijvende kracht achter dit element van Battlefront II is! Deze studio is groot geworden door hun weergaloze awesome raceserie Burnout, waarvan wij het laatste deel (Paradise) benoemd hebben tot de beste racegame ooit gemaakt. Het gevoel van snelheid en de manier waarop vernietiging in beeld komt in deze ruimteknallerij is dan ook herkenbaar lekkah voor velen. Toch nog steeds pijnlijk spijtig dat de Burnout serie opgehouden is...

oud... Ik bedoel, man, wat waren dat vette space battles, helemaal voor een knakkertje die de magie van Star Wars nog amper kon bevatten. Maar terwijl die game best wel sim-achtig was, is het mooie van deze Battlefront II battles in de ruimte dat je TIE Fighter, Bomber plus Interceptor, X-, A- en Y-Wing allemaal bijzonder soepel en intuïtief te besturen zijn met de twee analoge pookjes. Als je weet hoe je een Warthog in Halo bestuurt, dan weet je hoe je kunt ruimteknokken in Battlefront II! En je kunt niet alleen langs die Cruisers en Corvettes razen, maar er ook dwars doorheen vliegen wat een spectaculaire manier is om van eventuele achtervolgers af te komen. Als je behendig genoeg bent, natuurlijk...
Maar eh, Tjeerd, kan deze game de MPO-sensatie Destiny 2 van de troon stoten? Gaan we hier wel tijd voor kunnen maken als ie uitkomt? Het wordt een machtig druk najaar, namelijk...



Het wordt absoluut druk dit najaar, maar als je kijkt naar wat Battlefront II in potentie voor pakket is, is dit bijna een Force-buy voor de Star Wars fan. Natuurlijk, we moeten nog afwachten of de gameplay houdbaar blijft, of de singleplayer de moeite waard is, of er genoeg vette arena's zijn gemaakt en of er in-game een beetje progressie is te boeken... Maar ik heb al zoveel dingen gespeeld waarvan ik zo blij word als een kind! Ik heb nota bene de Millenium Falcon achtervolgd met twee X-Wings op m'n hielen!
Het blijft natuurlijk lastig om games van tevoren al tegenover elkaar te zetten, en als ik dit najaar maar één keer zestig euro had uit te geven, zou ik puur vanwege de content voor Destiny 2 gaan, maar het zou zomaar kunnen dat ik me dan alsnog niet zou kunnen bedwingen om een dubieuze lening af te sluiten bij de maffia. In hoeverre ben jij overtuigd?



Als ik zo effe inventariseer, volledig gebaseerd op wat ik nu gezien heb, dan staat Battlefront II gewoon in de top 3 mustplays van dit najaar! En de competitie is straf, Tjeerd! Jawel! Ik denk dat Battlefront zelfs toppers zoals Assassin's Creed Origins en Middle-earth: Shadow of War beat. Maar tegen Destiny 2 kunnen weinig games op en die game kan ook nog weleens in een groot deel van m'n online-met-buddies-behoefte voorzien. Maar niet in m'n Star Wars behoefte, en die is GROOT dit jaar!



Amen. Doe ik nu m'n Boba Fett pet weer op.



Je zit nu wel leuk te rijmen, maar die heb ik dus écht, hè?!









weetje • weetje

Ken je die gasten in stormtrooper pakken die je op de meeste geekevents wel langs ziet komen? Die gasten noemen zich de 501st Legion, oftewel 'Vader's Fist'. In de campagne zul je met een van die Troopers uit de 501st spelen, als een soort ultieme hommage aan deze hardcore fans.



ERSTE ERLEBNIS!

GAMES DIE WE NIET

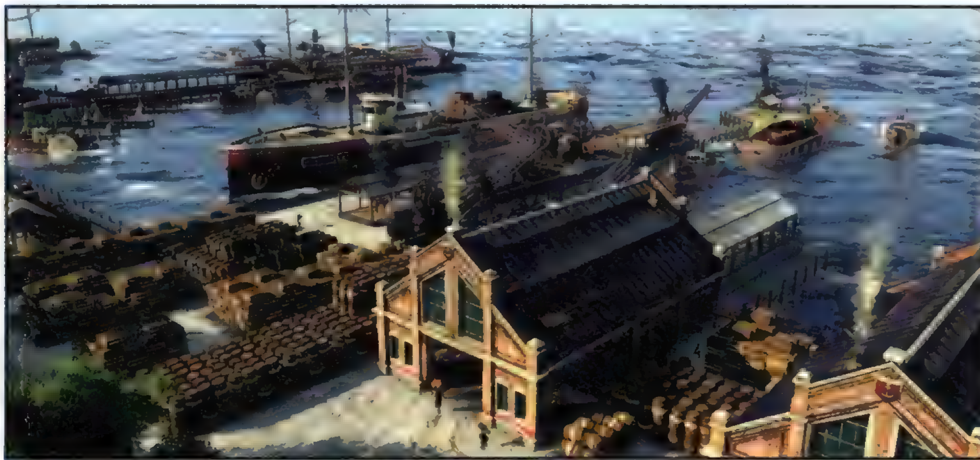
FANSERVICE EINSCHLIESSLICH

ANNO 1800



Een nieuwe game op Gamescom! Lekker is dat, en ook nog eens een typisch Duitse game, want als Duitsers ergens van houden, dan is dat Farming Simulator, of een andere game waarin je jezelf een muisarm klikt.

In Anno 1800 hoef je dan geen tractor te besturen, maar je klikt je wel een ongeluk. Anno 1800 is alweer het zevende deel in deze citybuilder serie en ook nu mag je weer een stad in elkaar klikken. Nou ja, nu nog niet, want de game ligt pas aan het einde van 2018 in de schappen, maar kan je niet wachten, dan hebben de makers iets speciaals voor je! Je kan je namelijk nu (gratis!!!) inschrijven voor een verkapte 'early acces' (http://www.anno-union.com). Je kan dan al gewoon de game spelen, maar dan moet je wel de mensen bij Blue Byte voorzien van de nodige feedback.



Fanservice

En dat vind ik dus heel tof. Vaak kan je alleen vlak voor release nog meedoen aan een bèta, dan kan je weliswaar ook je feedback achterlaten op een forum, maar zo vlak voor release kunnen de makers nog maar weinig aanpassen. Nu, met nog dik een jaar development voor de boeg, kan je dus echt wat bijdragen aan de ontwikkeling van deze game. Dat is fanservice en daar hou ik van.

Nou hoef je niet te verwachten dat ze bij Blue Byte met de armen over elkaar gaan zitten kijken hoe de 'fans' de game gaan vormen, want van wat ik heb gezien, zag de game er nu al veelbelovend uit: de start van de industriële revolutie is een mooie setting om een stad in te bouwen, er kan weer gevochten worden en de multiplayer is terug! Lekker klikken, zin in!

WER WIRST DU RETTEN?

STATE OF DECAY 2



Als ik heel eerlijk ben, word ik nooit zo heel erg blij van zombiegames. Toch zat ik te smullen tijdens de presentatie van State of Decay 2 op de Gamescom!

Het gaat in State of Decay 2 nu eens niet om het hersenloos in elkaar stampen van duizenden zombies, maar om het overleven in een onveilige wereld. Het is meer een action adventure dan een hack & slash game en dat spreekt me behoorlijk aan.

Basis

In State of Decay 2 ben je bezig met het maken van een basis voor mensen die nog niet geïnfecteerd zijn met het zombievirus. Er is geen main character, maar in plaats daarvan speel je met alle characters uit je basis. Er zijn wel nieuwe personages te vinden in de wereld, maar je zal altijd na moeten denken of het de juiste beslissing is voor je basis om eropuit te trekken.

Elk personage heeft z'n eigen specialiteit, zoals vechten, schieten of koken en je hebt elkaar nodig om te overleven. Medicijnen zijn daarnaast erg schaars en je zal keuzes moeten maken over wie je gaat redden als er iemand geïnfecteerd raakt. State of Decay 2 zit vol met dit soort lastige life-choices.

Co-op

Het leuke is dat de game nu co-op gameplay heeft. Iedereen met een basis kan opgeroepen worden om te komen helpen in de game van een vriend of vriendin, maar ook daar zal je goed over na moeten denken, want je moet iemand uit je eigen basis selecteren om mee te gaan vechten. Alle items die je vindt, kan je meenemen naar je eigen basis, dus het kán zeer de moeite waard zijn om iemand te helpen, maar voor hetzelfde geld gaat degene die je meeneemt dood tijdens je uitstapje en dan ben je die voor altijd kwijt. Dit zou weleens een hele toffe zombiegame kunnen worden!



'EERDER SPEELDEN

WIE SEHR HAST DU LEGO GAMES VERPASST?

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2



Ik dacht niet dat ik deze woorden ooit zou schrijven, maar het is best lang geleden dat ik een LEGO game van Traveller's Tales heb gespeeld.



Behalve dan laatst op de Gamescom, toen ik de kans kreeg om de bad guy Surtur (een vurige demon die we ook in Thor: Ragnarok gaan bewonderen) klop te geven met de LEGO versies van Captain Marvel, Thor, Loki en Captain America.
Maar ook al had ik sinds LEGO Marvel's Avengers uit begin 2016 geen digitale LEGO blokjes meer beroerd (aangezien ik LEGO Worlds geskipt heb); LEGO Marvel Superheroes 2 voelde meteen weer... eh, heel vertrouwd. Zelfs wel een beetje té vertrouwd.
Tijdens de presentatie voorafgaand aan m'n gameplay-sessie ging een ontwikkelaar van TT nog redelijk los over de enorme HUB-wereld van Superheroes 2, Chronopolis, maar verder lijkt dit deel weinig échte unieke eigenschappen te hebben die de game onderscheidt van de vele, vele voorgangers.
Dat er weer een shitload aan poppetjes zijn, waaronder kneiterobscure zoals een Wild West Iron Man, de futuristische Hulk genaamd Meastro en een Duitse versie van Captain America, dat is niet echt meer uniek te noemen. In de vorige game zitten namelijk al 150 poppetjes, waaronder echt een lading waar ik amper van gehoord had, en veel meer dan dat kán bijna niet.
Dus om nou te zeggen dat LEGO Marvel Heroes 2 ons kapot gaat verrassen na de (relatief) lange afwezigheid van dit soort games? Neuh. Komt ook nog eens bij dat de titel verschijnt in een megadrukke periode, dus zal je de LEGO games wel héél hard gemist moeten hebben als je deze een slinger wil geven.

IM GESPRÄCH MIT EIN JAPANISCHER ABSCHLUSSCHEF

SHENMUE III



Mijn absolute hoogtepunt van de Gamescom vond helemaal aan het einde plaats, toen ik de eer kreeg om met een van de grootste gaming-legendes uit Japan te chillen.

Yu Suzuki was de big chief van misschien wel de meest legendarische, Japanse ontwikkelaar van de 90's: Sega AM2. Deze dev maakte onvergetelijk leuke games zoals Space Harrier, die hele zooi Virtua-games, OutRun en After Burner, om na Shenmue II opeens van het toneel te verdwijnen.
Suzuki ging zich toen vooral richten op het maken van mobiele games, maar daar 'kon hij niet zoveel creativiteit in kwijt'. Dus ben ik fucking blij dat The Man - The Legend - nu werkt aan Shenmue III, het vervolg op een game die in m'n Top 5 allertijden pronkt.

Majikku

Maar hoe is hij van plan de magie van de vorige delen te herpakken? Sowieso vindt de vrolijke Suzuki-san mijn gebruik van het woord 'magie' grappig, misschien zelfs vleiend, want hij lacht hardop wanneer z'n vertaler 'majikku' zegt. Dan zegt hij dat het z'n filosofie is om z'n best te doen en als al die moeite en energie ervoor zorgt dat er iets met mijn hoofd gebeurt dat lijkt op 'magie', dan is hij daar erg blij mee. Een prachtig, Japans bescheiden antwoord dus.
Dat meneer Suzuki humor heeft, blijkt wel uit het antwoord dat hij geeft als hij me vertelt over de uitdagingen van Shenmue III. Het speelt zich namelijk onmiddellijk na deel 2 af, in het jaar 1987, en hoofdrolspeler Ryo Hazuki gaat dus nog steeds gekleed in de mode van destijds. Terwijl het leek alsof de man z'n broek ging uittrekken, ondertussen lachend, vertelde hij: 'Ik heb er nog steeds moeite mee dat Ryo z'n shirt in z'n broek gestoken heeft. Dat ziet er toch niet uit! Maar ja, dat was de mode destijds.'
Yu Suzuki heeft grootse plannen met deel 3, maar ook met de franchise, want als ik hem vraag of we weer op een open einde van Shenmue III kunnen rekenen, net zoals dat in deel 2 het geval was, dan zegt hij: 'Ik kan niet beloven dat alles afgesloten wordt in Shenmue III. Er zijn zoveel mysteries te onthullen, dat zal niet allemaal lukken in één game!'
Prima, meneer Suzuki. Helemaal prima. ✖





UNI EN NINTY MAKEN MAGIE

MARIO + RABBIDS:

REVIEWS



KINGDOM BATTLE

Het slome, strategische brein van Wouter wordt flink verwend deze maand, want naast een epische add-on voor XCOM 2, is er een veel verrassendere turn-based strategygame verschenen. Mario + Rabbids: Kingdom Battle is de freak die niemand had kunnen voorspellen! Of toch wel?



De game-industrie en Hollywood verschillen niet zoveel van elkaar: er gaat in beide zoveel geld om, dat er haast wetenschappelijke formules losgelaten worden op een creatief proces; wat scoort en wat niet? Welke mensen in welke landen met welke leeftijden willen we met wat voor medium bereiken? Dat dit volledig doorslaat en daarmee de plank mist, dat hebben grote franchises als Transformers en Call of Duty al wel gemerkt; mensen veranderen en hun smaak ook, dus je kunt niet constant hetzelfde blijven doen omdat het een paar keer gewerkt heeft. Maar ja, voordat een enorm bedrijf, bestaande uit allemaal pikkies in pakken die denken dat ze ergens verstand van hebben, zo ver is om een sprong in het diepe te wagen... daar moet heel wat aan vooraf gaan!
Maar Ubisoft en Nintendo is het gelukt, hoor! De kans dat Mario + Rabbids: Kingdom Battle realiteit zou worden, leek kleiner dan dat ik ga trouwen met een profvoetballer. Maar it happened! En ik ben enorm blij met dit wondertje.

Verkleedpartijtje voor konijnen

Mario, Luigi, Peach en Yoshi, in gezelschap van Rabbids (witte, gestoorde konijnachtige morons) die als hen verkleed gaan, bewegen zich over in vakjes verdeelde levels en knallen op andere, minder goedwillende Rabbids. Deze gameplay lijkt veel op dat van mijn zo geliefde XCOM, zeker, maar het is absoluut geen rechtstreekse kopie. Natuurlijk zijn de basics hetzelfde - je speelt om de beurt tegen de vijand - maar bij bijna elke andere regel zijn er grote of kleine verschillen.

> **"Dit is niet alleen een enorm leuke game, het is ook nog een uniek verschijnsel."**

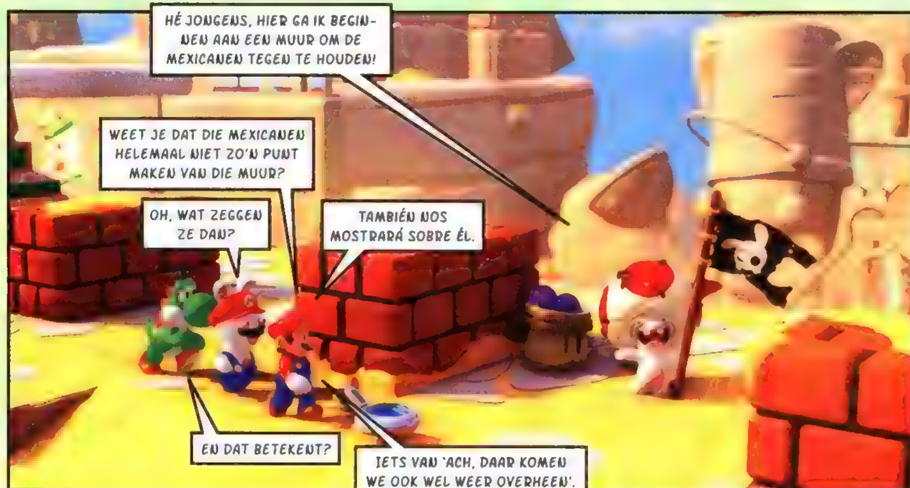
Ten eerste is het voortbewegen over de in hokjes verdeelde levels al behoorlijk anders, omdat je andere characters kan gebruiken voor een 'boost'; ze geven je dan letterlijk een zetje en zo kan je twee keer zo ver komen. Ook het feit dat je een dash hebt, je naast lopen en aanvallen meestal een derde actie kan doen en dat je kans om een vijand te raken altijd 0%, 50% of 100% is, zorgt ervoor dat Mario X Rabbids significant anders is dan XCOM. Wel ongeveer even leuk en spannend, trouwens, maar iets laagdrempeliger terwijl het zeker niet veel makkelijker is. Een knappe prestatie in ieder geval! Niet alleen het feit dat deze game überhaupt bestaat is dus een klein wonder, ook blijkt het qua inhoud een waar geschenk van de hemelen te zijn!

Missie Verras

Ubisoft Milan had drie doelstellingen bij het maken van Rabbids + Mario: 1 een Mario-game maken, 2 een diepere Rabbids-beleving creëren en 3 verrassend zijn. »

woetje • woetje

Toen ik de geruchten las over Mario + Rabbids op onze zustersite Gamer.nl, heb ik de betreffende schrijver ge-Appt: 'Gast, wel eens van fake news gehoord?'



Deze laatste uitdaging kwam vooral vanuit Nintendo, maar de ontwikkelaar greep het met beide handen aan en kwam met leuke ideeën. Dat Mario in het bezit is van drie skilltrees vol met nuttige upgrades, of dat je voor Peach nieuwe shotgun-achtige blasters kunt kopen, is al iets waar je wenkbrauwen van omhoog kunnen springen. Verrassend én verslavend, want de pittige moeilijkheidsgraad dwingt je daadwerkelijk om goed over deze upgrades na te denken en er gebruik van te maken. Ik ben zelfs regelmatig teruggegaan naar een eerder voltooide wereld om daar de vrijgespeelde Challenges te doen, zodat ik meer coins en experience kreeg en ik ervoor kon zorgen dat bepaalde verhaalmissies haalbaar waren. Kijk, dáár hou ik van! Uitdaging en progressie! En ja, dat deze elementen in een game zitten met de naam Rabbids, daar ben ik zeker over verrast.
Ook de leuk vormgegeven levels, een mix van vrolijke Mario-thema's 'gewarpt' met de onderbroekenlol van Rabbids waarin regelmatig leuke puzzels verwerkt zijn, hebben me verwonderd. Ik moest zelfs regelmatig lachen om de domme shit die Rabbids uithalen, iets dat me volgens mij nog nooit is overkomen (lachen wel, om Rabbids niet).

weetje • weetje

Er is al in 2010 gestoeid met het idee van een Mario/Rabbids crossover. Dit zou een adventure worden waarin Rabbids Mushroom Kingdom binnendringen, maar het kwam nog niet eens zo ver als een pitch.

SWITCH **REVIEW**

Saampjes...

Ik ben al een week flink verslingerd aan Mario + Rabbids: Kingdom Battle. De spannende, uitdagende battles, afgewisseld met het kopen van nieuwe wapens, skills unlocken en puzzels oplossen in leuke levels, is bijna perfect afgesteld voor constant entertainment.
Sure, de omgevingen maken wel heel vaak gebruik van dezelfde assets (ga maar eens voor de grap de harp spelende tentakels tellen in Spooky Trails), de muziek kan enigszins op je zenuwen gaan werken (ondanks dat er echt goede tunes tussen zitten, zijn ze nét effe wat te opdringerig zodat de herhaling op een gegeven moment opvalt) en het verhaal zal je vast niet heel erg boeien (hoewel de teksten wel erg grappig geschreven zijn), maar dat is lang niet genoeg om de pret te drukken.
Want dit is niet alleen een enorm leuke game, het is ook nog een uniek verschijnsel: twee grote studio's in een industrie van vastgekoekte gewoonten, die samen hebben besloten een sprong in het diepe te wagen. It's a beautiful thing... Kijk maar naar de tranen in de ogen van Ubisoft creative director Davide Soliani tijdens de Ubi-persconferentie op de E3 2017; daar zie je de liefde.



'Carpe die-em'... of Memento Mario.


Die Rabbid met die Mario snor heeft de perfecte houding om te werken bij de groenvoorziening van de gemeente Waterland.

GRAPPIGE DINGEN DIE RABBIDS DOEN

- Wapperen in de wind
- Ballen op elkaars hoofd gooien
- Skinny dippen
- Elkaars buurman steeds mislopen
- Elkaar uitlaten aan een SM-tuigje
- Bevriezen
- Deel zijn van een Tarotkaart

Ehm, waarschijnlijk is het grappiger als je het daadwerkelijk in de game ziet gebeuren...




Hoe vertaal je Rabbids eigenlijk? Koneinen?

SCORE 88

Mario + Rabbids: Kingdom Battle is misschien een onaangename verrassing voor iedere (onoplettende) Mario fan die denkt weer effe lekker op platformpjes te gaan springen, maar voor iemand die strategisch uitgedaagd wil worden in games, is dit een absolute aanrader.

WOUTER



Eén playthrough kost je echt wel een uur of twintig, wat best een lekker aantal is. Dan zijn er nog vijf co-op campaigns!

20 UREN



BASICS

TURN-BASED STRATEGY
UBISOFT / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SINTERKLAAS IS VROEG DIT JAAR

METROID: SAMUS RETURNS



Uit zelfbescherming had Metroid fan Jurjen zich voorgenomen zijn verwachtingen voor de terugkeer van Samus wat te temperen. Maar dat bleek helemaal niet nodig te zijn.


Samus is back! Dat had toch wat krachtiger geklonken dan Samus Returns. Als Schwarzenegger als Terminator had gezegd 'I will return' klinkt dat toch een beetje slappies, niet?

Twee jaar geleden stond er een noodkreet van mij in de PU. Ik vroeg mij af waar Samus was gebleven. Ik schreef: 'Terwijl de franchises van Zelda en Mario in leven worden gehouden met bijna elk jaar een geweldig nieuw spel, plaagt Nintendo de fans van Metroid alleen maar met gastoptredens van Samus in andere spellen, terwijl ze de franchise gewoon laten creperen.'
Sindsdien verscheen Metroid: Federation Force. Daarover schreef ik vorig jaar: 'Ben je op zoek naar een Metroid-achtige ervaring, dan kun je deze gerust overslaan en verdergaan met hopen en bidden. Ooit keert Samus terug.'
Gelukkig mag ik dit jaar wat positiever nieuws over Samus brengen.

3D-polygonen

Metroid: Samus Returns is officieel een remake van de tweede Metroid die ooit op de Game Boy verscheen. Maar daarvoor hebben ze het begrip remake wel heel erg opgerekt. Los van het (nauwelijks aanwezige) verhaal en de structuur van de game (die draait om het vernietigen van Metroids om met hun DNA nieuwe wegen te openen) zijn er weinig overeenkomsten. Zie Samus Returns dus gerust als een heel nieuwe game, in de 2D-stijl van Super Metroid, Fusion en Zero Mission. Maar dan niet met pixelart maar met 3D-polygonen als bouwstenen. Dat laatste zag ik aanvankelijk als een minpunt. Net als het feit dat de game grotendeels is gebouwd door het Spaanse MercurySteam, dat eerder de Castlevania serie nieuw leven inblies - met wisselend succes. Maar verdomme, wat is er daar in Spanje iets moois gemaakt.

Heerlijk

Vergeet de polygonen, dit is een echte 2D-Metroid. De sfeer, het gevoel van het rennen en springen, alles wat Metroid zo lekker maakt is aanwezig. Dankzij de polygonen ziet het er allemaal eigenlijk wel lekker modern uit, en komen de acties van Samus nog stoerder over. De game heeft een beetje de looks van de Prime serie gekregen, en biedt lekker veel harde kleurencombinaties en volop variatie in de enorme omgevingen. Spookachtig, ambient muziekje of even een pot felle techno eronder, heerlijk. Uiteraard draait deze Metroid ook weer om het verkennen van omgevingen, waarin je nieuwe moves en power-ups kunt pakken om sterker te worden en nieuwe delen van de kaart te bemachtigen. En ook op dat vlak weten ze daar in Spanje blijkbaar heel goed wat Metroid laat werken.


Onze heldin ziet eruit als het lijkje van het uit het nest gevallen vogeltje dat ik laatst in de tuin vond. Het was een musje...


Altijd voor je uit schieten, natuurlijk.

Treinen en deadlines

Vrijwel constant hield deze Metroid mij in haar greep door mijn weg op intrigerende wijze te blokkeren of juist opeens volop ruimte te bieden. De gestaag groeiende moeilijkheidsgraad van de monsters, die ik moest verslaan voor Metroid-DNA, is zo goed gedoseerd dat ik mij altijd uitgedaagd en nooit echt gefrustreerd voelde. Ik miste treinen en deadlines doordat ik gewoon te diep in de game zat. Nieuwe acties die ik eerst sceptisch bekeek, zoals de melee move die Samus kan gebruiken om aanstormende vijanden af te weren en bloot te leggen, werken gewoon supergoed.

Profetische woorden

Aanvankelijk vond ik dat ik wel erg snel superacties als de Spider Ball en Ice Beam verwierf, maar het voordeel van dit soort krachten wordt op cruciale locaties netjes geblokkeerd. En er zijn zóveel superacties dat de game zeker niet zijn kruit voortijdig verschiet. Samus Returns blijft maar leveren en leveren. Twee jaar geleden schreef ik dit: 'Het meesterwerk Metroid Prime heeft in 2002 al bewezen dat er juist door de samenwerking met een Westerse studio (Retro Games, in dat geval) machtig mooie dingen kunnen ontstaan.' Dat blijken nu profetische woorden.
Deze Metroid is alles wat een Metroid fan als ik zich kon wensen.
Ze is terug.

"Deze Metroid is alles wat een Metroid fan als ik zich kon wensen."



weetje - weetje

Ook al is de game grotendeels gemaakt door de Spaanse studio MercurySteam, dit gebeurde wel degelijk in nauwe samenwerking met Nintendo. Inclusief Yoshio Sakamoto, een van de geestelijk vaders van de allereerste Metroid, als producer.

SCORE 95

We hebben er effe op moeten wachten, maar eindelijk laat Samus weer eens zien waar ze zo goed in is, en waarom Metroid een even sterke franchise is als Zelda en Mario. En dat uit Spanje. Sinterklaas is vroeg dit jaar!

JURJEN



Dit is verreweg de grootste 2D-Metroid ooit.

30 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
MERCURYSTEAM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW · 3DS



LAAT IEDEREEN JE UITLAAT ZIEN!

F1 2017

Nee, het is niet het seizoen van Max Verstappen. Heeft ie een keer geen mechanische problemen, dan valt er wel een blikje Red Bull over z'n stuur heen ofzo... Heeft Graddus in F1 2017 wat minder pech?


Welke F1-coureur rijdt privé in een heel klein autootje?
Daniil Kvyat 500.

Het is van alle tijden: Formule 1 fans die klagen dat 'vroeger alles beter was'. En ja, ook ik betrap mezelf erop dat ik soms terugverlang naar turbocharged V10-motoren, minder stomme regeltjes en duels tussen grootheden als Senna, Schumacher en Prost. Zucht... Maar dan zet ik mijn nostalgische bril af en realiseer ik me dat er vandaag de dag genoeg te genieten valt. Het gevecht tussen Mercedes en Ferrari, bijvoorbeeld, of de doorbraak van onze Max.

Wat sowieso steeds beter wordt, zijn de F1-games van Codemasters. Sinds 2009 sleutelt de ontwikkelaar stapje voor stapje aan de perfecte race-ervaring. En jongens, met F1 2017 komen ze er wel héél dicht bij in de buurt!

Grid penalty

Allereerst de Career mode. Daar zit meer schwung in, meer sfeer en het is echt alsof je als rookie het F1-circus binnenstapt. Zo heeft elk team z'n eigen verwachtingspatroon. Mercedes eist niets minder dan de wereldtitel, terwijl Sauber al tevreden is als ze überhaupt de finish halen. Ik kies voor McLaren, het kampioensteam van weleer dat inmiddels is afgegleden naar de achterhoede. Kan ik ze terugbrengen naar de top? Een van de belangrijkste vernieuwingen in F1 2017 is het uitgebreidere R&D-systeem. Tijdens raceweekends test je in de vrije training zaken als benzinemanagement en bandenstrategie die, mits gehaald, punten opleveren voor je wagenontwikkeling. En dat is nodig ook. Zeker in zo'n aftandse McLaren met een Honda GP2-engine!!!

> **"Dichterbij de F1 kom je zelfs met een all access paddock pass niet."**

In tegenstelling tot F1 2016 zijn er nu tientallen upgrade-opties wat voor meer diepgang zorgt. Ook nieuw is materiaalslijtage. Neem de motor: net als in het echt moet je deze af en toe vervangen ten koste van een grid penalty.

Met het racen zelf was al niet veel mis, maar dankzij de dikkere banden hebben de bolides meer grip en snij je bochten nét iets lekkerder aan. De AI reageert realistischer op jouw rijgedrag. Vaak kiezen ze eieren voor hun geld, maar soms gaan ze ook gewoon full-on kamikaze (kuch, Kvyat, kuch) voor een plekje winst.

Grafisch is F1 2017 helaas niet echt vooruitgegaan. Sure, het gras oogt voller en de crashes spectaculairder, maar die lelijke screen-tearing is nog steeds aanwezig. En effe serieus; beunen die coureurs in hun vrije tijd bij als wassenbeelden ofzo?


Welke F1-coureur staat regelmatig voor lul?
Romain Grosjean met de korte achternaam.

WK-punten

Punten scoren in de McLaren blijkt niet eenvoudig. Halverwege het seizoen staat mijn teller op drie, en dat zijn er tien minder dan teamgenoot/rivaal Alonso.

Ach, als ik ontslagen word kan ik altijd nog losse races doen, time trial, multiplayer, events (speciale scenario's gebaseerd op gebeurtenissen uit de echte races van 2017) óf een rondje rijden in een van de twaalf klassieke F1-wagens met hun volle V10-geluid, want tja: sommige dingen waren vroeger toch écht beter...


Bij welke F1-coureur worden de mensen in z'n thuisland helemaal gek als ze 'm zien?
Felipe Massahysterie

weetje • weetje
F1 2017 bevat twaalf legendarische, WK-winnende wagens uit de rijke historie van de sport. Via DLC komen hier in de loop van het jaar nog nieuwe bolides bij.

SCORE 89

F1 2017 is de beste Formule 1 game die ik ooit gespeeld heb. Punt. Of je de sport pas net volgt of al sinds de hoogtijdagen van Michael Schumacher: dichterbij de F1 kom je zelfs met een all access paddock pass niet.

GRADDUS



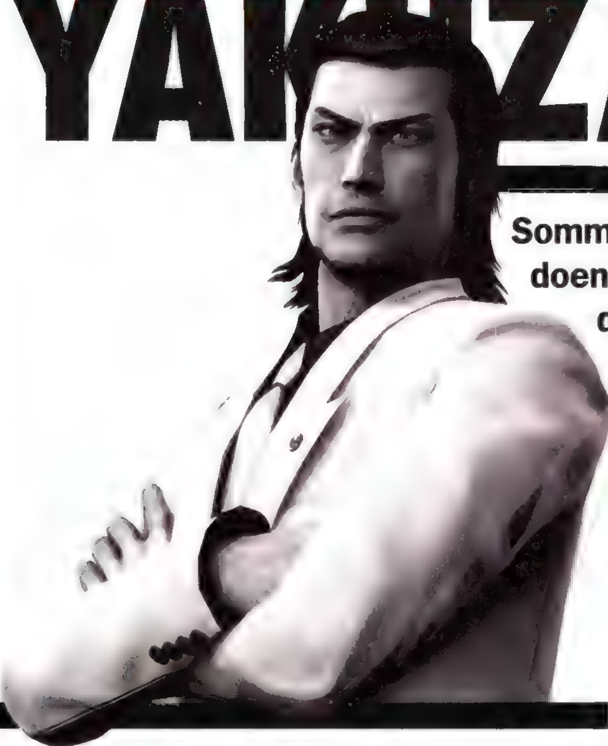
Diehards zijn met één raceweekend al uuuren bezig.

50+ UREN



BASICS
RACEGAME
CODEMASTERS
12 SPELERS
OUT NOW

OUD EN NIEUW
YAKUZA: KIWAMI



Sommige games kunnen we echt maar door één redacteur laten doen. Neem bijvoorbeeld Yakuza. Verschijnt er een nieuw deel, dan eist Simon 'm op. Anders pleegt ie voor de zoveelste keer harakiri...


De vloer is lava?

REVIEW
PS4

Óf het gros van Europa is Oost-Indisch doof óf ik praat Japans, maar al een jaar of tien wil niemand van me aannemen dat de Yakuza games echt fenomenaal zijn. Iedereen met liefde voor de Japanse cultuur, consequent waanzinnig geschreven misdaadverhalen of een fetisj voor karaoke moet in deze serie duiken. Begin dit jaar deed het grote(re) publiek dat eindelijk een beetje met prequel Yakuza: Zero, dus ja, waarom niet meteen doorpakken met een remake van het origineel?

Van 0 naar Kiwami

Want dat is Yakuza: Kiwami. Beetje verwarrende subtitel en God mag weten wat Kiwami betekent, maar dit is dus een remake van het origineel dat op de PS2 verscheen. Prima timing overigens, want het sluit naadloos aan op de personages, verhaallijnen en stand van zaken waar Yakuza: Zero ons mee achterliet. Ook is het volledig opnieuw ontwikkeld op dezelfde engine als Zero, wat betekent dat je niet zo'n lullig opgepoetst pakketje krijgt, maar gewoon een titel die honderd procent PS4-waardig is. Al lukt het maar nét om ook een waardig deel in de serie te zijn.

> **"En nu een keer luisteren naar senpai Simon en allemaal massaal deze game halen."**

Kazuma Solo Kiryu

Begrijp me niet verkeerd, Kiwami is een fantastische game die me echt bij m'n strot gegrepen heeft. Maar het is ook een game die niets beter doet dan de laatste Yakuza delen. Speelden we de afgelopen delen nog met meerdere personages, in meerdere steden, in grootse verhaallijnen die soms over decennia uitgesmeerd waren, daar doet Kiwami een stapje terug. Het verhaal is veel compacter, met enkel Kazuma Kiryu als hoofdpersonage en het stadsdeel Kamurocho als strijdtoneel.
Om even door te gaan op die negatieve toon: de hoofdmissies sturen je te vaak en met domme redenen van het kastje naar de muur, het upgrade-systeem met verschillende vechtstijlen (nieuw toegevoegd!) is ontzettend vet maar het komt wat laat op gang. En de eerlijkheid gebiedt te zeggen dat voor het tigste deel op rij door Kamurocho heen rennen ook wel zijn charme begint te verliezen.


Je hebt paaldansers en staanvoorpaaldansers.

Nogmaals, Yakuza: Kiwami is écht een vette game, maar er is geen enkel facet waarin deze game uitblinkt ten opzichte van de andere delen in deze serie. Verschrikkelijk! Malaise! Teleurstelling! Ja, toch? Nee, helemaal niet. Op deze wijze moge terugkeren is een absoluut cadeautje voor iedereen die personages in deze serie kent, maar het origineel nooit gespeeld heeft.

Senpai legt uit

Aangezien ik zelf niet Oost-Indisch doof ben: ik hoor jullie vraagtekens wel hoor. 'Simon, als niemand deze serie koopt, zou je dan niet eens beginnen met uitleggen waar het over gaat?' Dat wil ik best doen, al zou elke recensie van een Yakuza game dat uitleggen. Er verandert namelijk zelden iets ingrijpends.
Zoals altijd spelen we met Kiryu, parttime bad-ass en grote naam in de Japanse onderwereld. Meneer raakt verzeild in een complot, waarvoor hij verrassend vaak in een halve hoerentent moet zijn en tijdens het ontrafelen van de verhaallijn slaat ie nog een mannetje of duizend kapot met de meest harde tikken ooit. Echt, dat vechtsysteem moet je ervaren om te voelen hoe hard de klappen en trappen via de controller binnenkomen bij de speler.
En ja, jullie kunnen weer effe dimmen, want ik hoor ook de laatste vraag. 'Simon, als elk deel hetzelfde doet, is het dan nog steeds leuk?' Ja, want elke zwakke plek of repetitief ding dat Yakuza doet, wordt ruimschoots goedgemaakt door een kersvers en ijzersterk verhaal, met een script waar amper een andere studio in de wereld tegenop kan.
Dat wilde je horen toch? Precies. En nu een keer luisteren naar senpai Simon en allemaal massaal deze game halen. Of een andere game, mag ook. Als het maar Yakuza is. Ik spreek toch geen Japans?



weetje • weetje

Goed nieuws voor iedereen met smaak. In de week dat Yakuza: Kiwami uitkwam, werd direct aangekondigd dat het originele tweede deel dezelfde behandeling krijgt in 2018. Yakuza: Kiwami 2, kom er maar in!

SCORE 80

Niet de beste Yakuza game, maar wel een zeer vermakelijke, en ook nog eens een prima instappunt voor mensen die nieuwsgierig zijn geworden naar deze serie. Weet je hoe ze in Japan mensen noemen die nieuwsgierig genoeg zijn om deze serie eens te checken? Kiwami. Tenminste, dat denk ik...

SIMON



Het kostte me een uurtje of achttien om door de verhaallijn en een klein handjevol optionele dingen heen te rennen.

18 UREN



BASICS

ACTIE
YAKUZA STUDIOS
1 SPELER
OUT NOW

GEEN SAINTS ROW MAAR EEN 80'S CARTOON

AGENTS OF MAYHEM



REVIEW

XBOX ONE | PC | PS4

Ja, het is waar: Wouter is een kind van de 80's. Dat betekent dat hij flink gevoelig is voor ouwe shit uit dat decennium, zoals The Breakfast Club en fucking Roxette (Google het, kinders... of niet, whatever). Maakt Agents of Mayhem misbruik van deze millennium handicap?



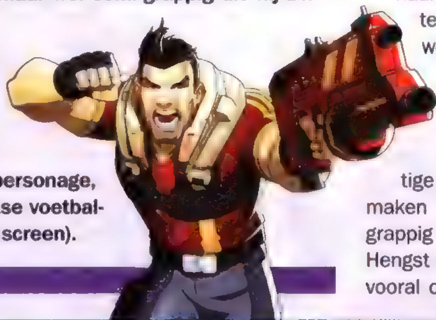
Och jij onwetend schaapje dat in de 90's of, God verhoede, zelfs pas in de 21e eeuw is geboren. Er is zoveel lekkahs dat je gemist hebt in je jeugd! Of beter gezegd: je hebt nooit schaarste gekend, waardoor je niet wíst wat je miste. Jij werd al op vroege leeftijd zo volgeblaft met media, zowel off- als online, digitaal als analoog, dat je er nog nooit bij stilgestaan hebt hoe bijzonder het eigenlijk is. Toen ik onder de tien was, moest ik mijn portie entertainment op gezette tijden consumeren, want er was geen zender die volledig gefocust was op tekenfilms. Geen fucking Nickelodeon en zelfs Cartoon Network kwam pas toen ik al vol puber was. Niet dat ik er toen niet alsnog van genoten heb overigens, met beneveld brein meestal, maar dat terzijde. Ding was: in de 80's nam je wat je kon nemen, wanneer je het kon nemen. Zoals zaterdagochtendtekenfilms bijvoorbeeld.

GEEN MULTIPLAYER GAME

Agents of Mayhem lijkt op het eerste gezicht best veel op een heroshooter, maar is zo offline als het maar kan. Sure, er zijn wat contracten die je samen met eventuele andere Agents of Mayhem bezitters kunt completeren, maar dat is het enige wat er via het internetz gebeurt in deze game.

AGENTEN VAN MEHEM

HOLLYWOOD
De Soldier 76 meets Johnny Cage van Agents of Mayhem: standaard instapmodel, maar wel semi-grappig als hij z'n smoel opentrekt.
HARDTACK
Knalt met z'n shotgun en gooit met z'n speer: beetje boring skills.
RED CARD
Eigenlijk best een leuk personage, maar omdat het een Duitse voetbalfan is, mag ik 'm niet (zie screen).



Tele-80's-kids

Kleine Wouter rende elke zaterdagochtend als hij wakker werd naar beneden om Telekids te kijken. Niet zozeer vanwege Irene Moors en Carlo Boszhardt - of die ene brunette waar mijn mini-penisch z'n eerste, krampachtige bewegingen van ging maken - hoewel die ook best grappig waren met Harry de Hengst en alles. Nee, het ging vooral om de cartoons. Dinoriders bijvoorbeeld, een insane vet idee waarin lui uit de toekomst miljoenen jaren terug in de tijd gaan om daar met elkaar te knokken, gezeten op met lasers uitgeruste dinosaurussen. Dafuq. De bad guys waren ook nog eens menselijke wezens met slangen- en insectenhoofden, dus die cartoon is gewoon vleermuizenstrontgestoord.

Maar een tekenfilm gebaseerd op Rambo, een soldaat met posttraumatisch stresssyndroom die in een fucking ruige film aan het moorden slaat, is natuurlijk ook niet gek. Of G.I. Joe, een cartoon waarin oorlog verheerlijkt wordt aan de hand van belachelijk inventief oorlogstuig, bestuurd door extreem fanatieke supersoldaten. Niet dat er iemand doodgaat, overigens.

Hoe dan ook; die cartoons waren dik, DIK genieten, niet alleen omdat de tv bepaalde wanneer ik ervan kon genieten en ik dus een groot deel van de week de tijd had om me erop te verheugen, maar vooral omdat ze gestoord waren en ze eigenlijk, volgens moderne maatstaven, té ver gingen voor pure kiddie-brains. Agents of Mayhem probeert die magie te herpakken met z'n... interessante cutscenes.



Kolere-dope cartoons

Amerikaanse 80's cartoons gemixt met anime en dan zonder leeftijdsrestricties, dus bloederig en met royaal gebruik van het woord 'fuck'; zo zou je de filmpjes in Agents of Mayhem kunnen omschrijven. Het is vet voor ons dertigplussers, maar ik denk dat zelfs jullie 90's- en 00's-luitjes ervan kunnen genieten. Want het is gewoon heel erg fout, beetje risky zelfs en daarom soms best grappig. Anders dan de rest van de game ook, hoewel deze Saints Row spin-off hard z'n best doet grappig te zijn. Zo is er een eindbaas die je moet verslaan door de ballen die hij op je af schiet terug te kaatsen, wat het startsein is voor elk be-

trokken character om tientallen keren met heel veel nadruk 'BALLS' te zeggen. Zo. Niet. Grappig. Dat het pijn doet.
Niet dat ze elke keer de plank misslaan wat betreft de humor, want de verschillende characters waar je mee speelt, hebben soms best grappige momenten. Deze twaalf personages, waarvan je er aan het begin drie hebt en gaandeweg steeds meer unlockt, zijn sowieso de sterkste kant van Agents of Mayhem. Wat op zich niet geheel verrassend is gezien de titel van de game, iets dat best van zelfkennis getuigt aan de kant van ontwikkelaar Volition. Hoewel... het is eigenlijk ook best wel het enige écht bijzondere aan deze game: de meerdere personages en de verschillende soorten gameplay die deze luitjes met zich mee brengen. Daar is niet zoveel zelfkennis voor nodig.


Rama is zo goed met pijlen dat ze zelfs achterstevoren kan schieten. Maar een pijl achterstevoren is lijp...

"Eigenlijk benoemt de titel van deze game letterlijk het énige wat enigszins origineel is aan Agents of Mayhem: leuke poppetjes."

Saints of Mayhem

In de basis is Agents of Mayhem een vrij simpele openwereld, third-person shooter, inderdaad vergelijkbaar met Saints Row (ook omdat het zich duidelijk in hetzelfde universum afspeelt). Je bent dus een hoop aan het knallen, waarbij je vaak dezelfde ondergrondse basissen en andere, zich herhalende omgevingen aandoet, terwijl je een shitload aan zaken vrijspeelt. Zoals dus verse agents, maar ook nieuwe skills, skins en gadgets voor deze poppekes, voertuigen, power-ups, uitbreidingen voor je hoofdkwartier en nog veel meer shit om te zorgen dat het niet opvalt dat je eigenlijk alleen maar aan het schieten bent op een niet heel uitgebreide stal aan vijanden.
Het feit dat je steeds drie agenten tegelijk mee kan nemen en daar vrijelijk, met een druk op de vierpuntsdruktoets, tussen kan wisselen, zorgt ook voor de overtuigende illusie van afwisseling. Ze bieden namelijk allemaal best wel van elkaar verschillende abilities, die Agenten van Herrie, met bijvoorbeeld een sexy, Italiaanse Joule die voornamelijk bezig is haar zwevende turret intact te houden, terwijl Rama een boogschietende sniper is en de Russische Yeti vijanden vanaf korte afstand bevriest.
Elk character heeft verdiepende missies waarbij je aan de hand van zo'n 80's cartoon cutscene meer over ze te weten komt, en verder zorgen grappige details dat de archetypes iets minder, eh... archetypisch worden. Zoals het feit dat vijanden naar elk personage iets anders schreeuwen en er soms, een beetje BioWare-achtig, spontane gesprekjes plaatsvinden tussen de Agents. Leuk gedaan, en het speelt in op de action figure-achtige aantrekkingskracht die Agents of Mayhem heeft. Inderdaad, de charme die MASK- of Dinorider-achtige poppetjes ook hebben.

AGENTEN VAN YEAHEM

RAMA
Om met deze sniper-madam vallen te plaatsen en met haar pijl en boog headshots te maken, is damned plezierig!
JOULE
Het feit dat de turrets die deze Italiaanse kan plaatsen veel krachtiger zijn dan het wapen in haar hand, maakt haar gameplay nog het meest afwijkend van de rest. Maar niet minder leuk!
DAISY
Lompe, luide, getatoeëerde chick die houdt van zuipen en schieten (zie screen).



Actiepoppetjes ftw?

Mocht je echter geen Child of the 80's zijn en je voelt geen kinderlijke blijdschap bij het verzamelen en ontwikkelen van actiefiguurtjes, dan bestaat er een grote kans dat je je gaat ergeren aan Agents of Mayhem. Aan de herhalende omgevingen en vijanden bijvoorbeeld, de lompe besturing van de vehikels die niets beter is geworden sinds Saints Row IV, de slappe humor (die zelfs slechter is geworden sinds Saints Row), het feit dat de game op technisch vlak nauwelijks indrukwekkend is en dat veel (side-)missions wel héél afgezaagd sandbox zijn.
Dus eigenlijk, als je heel eerlijk bent, benoemt de titel van deze game letterlijk het énige wat enigszins origineel is aan Agents of Mayhem: leuke poppetjes.
Neemt niet weg dat ik best wel flink verslingerd ben aan deze ongecompliceerde guilty pleasure van een titel. Het voelt regelmatig alsof ik op een zaterdagochtend naar de televisie aan het staren ben. Maar hey, van dat gebrek aan entertainment wat ik toen had, is natuurlijk ALLANG geen sprake meer! ✪


Ze kwamen er pas achter dat Yeti vrijwel altijd dronken was, toen ze 'm een keertje nuchter tegenkwamen...



SCORE 73

Er zijn slechts een paar redenen waarom Agents of Mayhem iets meer is dan een simpele spin-off van Saints Row: de twaalf geinige agenten plus diens verschillende soorten gameplay, de fijne progressie die de game biedt en de 80's cartoon-stijl cutscenes.

WOUTER



Het duurt wel een uur of acht voordat je alle agenten unlocked hebt, en vanaf dan is het pure OCD wat je bezig moet houden.

8 UREN



BASICS
OPEN-WERELD
THIRD-PERSON SHOOTER
VOLITION / DEEP SILVER
1 SPELER
OUT NOW

DE BESTE DLC OOIT GEMAAKT

UNCHARTED THE LOST LEGACY



Wat te doen als je als developer nog nooit een kut game hebt gemaakt? Dan zet je natuurlijk gewoon effe een nieuwe standaard neer als het gaat om DLC, en lever je voor een zacht prijsje praktisch een geheel nieuwe Uncharted af!



Naughty Dog maakte bij mij geen vrienden toen ze naar buiten brachten dat Uncharted 4 definitief het laatste avontuur zou zijn van Nathan Drake, een van mijn favoriete gamecharacters ooit. Na het spelen van Uncharted: The Lost Legacy mis ik Drake nog steeds, maar ik kan niet ontkennen een meesterlijk avontuur te hebben beleefd met Chloe en Nadine.

Tusk of Ganesh

In de Coverview van vorige maand gaf ik al wat achtergrondinformatie over Chloe en Nadine, de nieuwe main characters van deze Uncharted. Chloe kennen we van Uncharted 2 en 3 en Nadine maakte het Drake lastig in deeltje 4. De dames zijn door omstandigheden beiden op zoek naar de Golden Tusk of Ganesh en gaan een wat ongemakkelijke samenwerking aan. Ze nemen het op tegen Asav, een charismatische leider van een rebellenleger, die de Tusk of Ganesh wil gebruiken om zijn strijders oppermachtig te maken.
De characters en het verhaal zijn cool, maar zo diepgaand als eerdere Uncharted games wordt het nooit. Dat is wel jammer, maar vergeet niet dat The Lost Legacy altijd bedoeld is geweest als DLC voor Uncharted 4 en niet als stand-alone game. Het is dat Naughty Dog niet kon stoppen met het toevoegen van content, anders was dit content geweest van een paar uurtjes. Uiteindelijk heb ik er ruim negen uur over gedaan, maar de 'echte' Uncharted games duren natuurlijk wel twee keer zo lang.

> **weetje • weetje**
> *Helaas niet Nathan Drake, maar je komt naast Chloe en Nadine wel andere bekende Uncharted characters tegen in The Lost Legacy!*

Open gebied

Gelukkig is The Lost Legacy nog altijd een typische Uncharted game. Chloe en Nadine zijn minstens zo goed als Nathan Drake in het afknallen van honderden badguys en het klimmen en klauteren over epische setpieces, en er worden zelfs een aantal nieuwe dingen geprobeerd met als belangrijkste toevoeging, een groot stuk open wereld. Voor het eerst is Uncharted een stuk minder scripted dan we gewend zijn! Halverwege de game kom je in een groot open gebied terecht, dat je geheel naar eigen inzicht kunt ontdekken. Je krijgt een map met een paar markers en een Jeep tot je beschikking en je bent vrij om te gaan waar je wil. Dit zou weleens een zeer geslaagd experiment kunnen zijn van Naughty Dog en ik voorspel bij deze dat we meer van dit soort open gebieden tegen gaan komen in toekomstige Naughty Dog games als The Last of Us 2.

> **"The Lost Legacy is een stuk minder scripted dan alle eerdere Uncharted games."**



Chemistry

Uncharted: The Lost Legacy is helaas niet zo mega vet als een echt nieuwe Uncharted game; daar is het verhaal te simpel en te kort voor, en als ik heel eerlijk ben, zijn Chloe en Nadine niet zulke sterke characters als Drake en Sully. De chemie tussen de heren was net effe wat groter, ondanks dat ik een aantal keer hardop heb gelachen om de interactie tussen Chloe en Nadine.
Toch is dit zonder twijfel de beste DLC ooit gemaakt. Andere developers zouden hier een voorbeeld aan moeten nemen en ik hoop van harte dat The Lost Legacy nog lang niet het einde is van de Uncharted serie, met of zonder Nathan Drake.

SCORE 90

Naughty Dog laat wederom zien de koning te zijn als het gaat om dit soort filmische games. Uncharted: The Lost Legacy zet een nieuwe standaard neer als het gaat om stand-alone DLC!

FLORIAN



Vijf uur is mogelijk, maar doe je relaxed en wil je alles ontdekken in het open gebied, dan kan je er makkelijk negen uur in stoppen.

9 UREN



BASICS

ACTION ADVENTURE
NAUGHTY DOG / SONY
1 SPELER
OUT NOW

NIEUW GOUD OP JE 3DS
MONSTER HUNTER STORIES

GOLD AWARD

Monster Hunter Stories is, je had 'm al door, een spin-off van de Monster Hunter serie. Jurjen vond het wel een leuk idee om dit keer de monsters niet louter te slachten, maar ook als rijdier te gebruiken.

Zoals het achtervoegsel 'Stories' al aangeeft, speelt het verhaal in deze spin-off een belangrijke rol. Nou moet je daar geen Shakespeare van verwachten. Een duistere chaoskracht bedreigt het land, neemt bezit van monsters en jij bent een jongeling die dat kwaad moet bestrijden om het land te bevrijden. Ik heb het volgens mij al eens eerder meegemaakt.
Dit verhaal wordt verteld via nogal lange filmpjes en dialogen, waarbij ik vaak nauwelijks de drang kon onderdrukken om ze 'weg' te drukken, temeer omdat de Nederlandse vertaling niet al te best is.

woetje • weetje
Zelda fans kunnen speciale DLC downloaden om dit avontuur als Link te spelen, met als rijdier uiteraard Epona.

Tel daarbij de laadschermen die - getrouw naar de Monster Hunter traditie - ook in deze spin-off de pret zeer regelmatig komen drukken, de fetch-quests waar de game mee begint en het aanvankelijke gebrek aan uitdaging, en je begrijpt dat ik de eerste uren in de game nogal wat ergernis moest wegslikken. Maar goed, het zag er allemaal wel mooi uit, gelukkig. En ergens had ik wel het vermoeden, dat die turn-based gevechten gaandeweg steeds beter zouden worden.

Verlammen

Nou en óf die gevechten beter worden! Laat ik ze effe bondig uitleggen: samen met je bondgenoot-monster kies je steeds een snelheids-, kracht- of techniekaanval om de aanval van je vijand mee te pareren. Hoe die vijand gaat aanvallen? Dat voorspel je op basis van zijn eerdere gedrag of hints die de game je geeft. Kom je wat verder in de game, dan wordt het ook verstandig om voorwerpen te gebruiken die je tegenstander bijvoorbeeld kunnen verlammen of omver kunnen kiepen. Tactieken die ervaren Monster Hunters kennen uit de realtime actiegevechten, maar nu dus turn-based kunnen toepassen.

"Heel knap hoe Capcom de Monster Hunter elementen heeft vertaald naar geweldige, steeds interessanter wordende turn-based battles."

Extra diepgang ontstaat dit keer doordat je je band met je monster kunt verbeteren en gebruiken om extra schade toe te brengen - waarbij hogere risico's meer schade kunnen opleveren, zowel voor jou als je tegenstander.
Het is echt heel knap hoe kundig Capcom de Monster Hunter elementen heeft vertaald naar geweldige, steeds interessanter wordende turn-based battles, en die dragen de game voor een groot deel. Maar er is meer.

Vereenvoudigd

De wereld is groot, veelzijdig en rijk gedetailleerd, net als in eerdere MH-games, maar dan veel feller gekleurd. Een fraaie wereld om op de rug van steeds meer verschillende monsters doorheen te rijden, waarbij je speciale vermogens als 'springen' en 'klimmen' van bepaalde monsters kunt gebruiken om nieuwe delen van de kaart te bereiken. Onderweg kun je weer honderden verschillende planten, insecten, mineralen, vissen, botten en andere materialen verzamelen om, trouw aan de MH-traditie, nieuwe wapens, kleding en items mee te maken - al is dat proces in Stories (gelukkig) aanzienlijk vereenvoudigd.
Dit keer kun je ook random spawnende monstergrotten aantreffen, waarin je eieren kunt vinden die je in steden kunt kapot tikken om nieuwe monsters te krijgen. En zo wordt het verzamelen van monsters dus óók een belangrijk deel van je spelervaring.

Pokémon

Dat 'verzamel de monsters'-aspect doet onvermijdelijk aan Pokémon denken. Maar ik dacht tijdens mijn avonturen ook vaak aan Final Fantasy (de gevechten), Xenoblade Chronicles en Breath of the Wild (spulletjes verzamelend door weidse omgevingen trekken).
Wat eerdergenoemde 'problemen' betreft: het verhaal krijgt gaandeweg wel wat interessante wendingen en trekt je eigenlijk best prettig door de wereld. Het uitdagingsniveau gaat na een paar uur ook flink omhoog. De laadtijden blijven helaas irriteren, maar niet in die mate dat je je deze game daarvoor moet ontzeggen.
Het mag dan een spin-off zijn, uiteindelijk voelt het als een compleet nieuwe franchise die fier overeind blijft naast de andere titels die ik in deze review noemde.

SCORE 90

Ik had deze eigenlijk op een 75 ingeschat, maar hij is dus echt een stuk leuker dan verwacht. Hopelijk verkoopt Stories bij ons wat beter dan in Japan, want hier wil ik wel meer delen van spelen.

JURJEN

Ook deze Monster Hunter is weer lekker grooooot!

50-70 UREN

7

BASICS
JRPG
CAPCOM / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



BREEK DE WET VAN DE ZWAARTEKRACHT

LAWBREAKERS

Als er tegenwoordig een nieuwe teambased hero-shooter wordt uitgebracht, beginnen Overwatch fans al meewarig te glimlachen, want er is er maar één de beste. Toch? Nou, volgens Tjeerd bewijst Lawbreakers dat het heus nog wel wat heeft toe te voegen aan het genre.

REVIEW | PC | PS4

Ik heb Overwatch een klein half jaar geleden een Gold Award gegeven en gelukkig is de game zo hard blijven plakken dat ik daar absoluut geen spijt van heb. Ook Lawbreakers is een teambased first-person shooter waarin je speelt met een selectie aan helden en antihelden, maar daar houdt de vergelijking wel mee op. En dat is goed nieuws, want niemand zit te wachten op een slappe kopie van een toffe game.

> **"Er zit zoveel vaart en verticaliteit in, dat je soms het gevoel hebt alsof je in een achtbaan probeert in een flesje cola te pissen."**

Speel met stijl

Veteranen Cliff Bleszinski (Unreal Tournament en Gears of War) en landgenoot Arjan Brussee (Killzone) besloten om weer eens een shooter te maken die het gevoel terugbrengt uit het tijdperk van Unreal Tournament en Quake, maar dan gehuld in een modern jasje. Je bent dus volledig aangewezen op de moeder aller skills: hand-oog coördinatie, en dan moet je je ook nog bezighouden met allerlei nieuwerwetse shit.

Nu omschrijf ik LawBreakers wel als een heroshooter, maar de helden zelf zijn weinig memorabel en het komt voornamelijk neer op de speciale kwaliteiten die ieder van hen bezit. Er zijn in totaal negen classes, die allemaal in een bad- en een good guy versie zijn uitgevoerd. In theorie zou dat neerkomen op achttien helden, maar als je realistisch bent, zijn het er gewoon negen.





Als Edgar Davids z'n rechtszaak wint van Riot Games, geef ik Julia Roberts hier ook een goede kans.

Het verschil tussen de classes is wél duidelijk; er is veel energie gestoken in het creëren van uiteenlopende speelstijlen en dat is goed gelukt, want kijk niet gek op als er op volle snelheid een Assassin met een mes aan een touw langs je hoofd slingert, achtervolgd door een teleporterende guy met twee pistolen en een chick met een levensgevaarlijke straalmotorlaser onder haar laarzen.

(Nog) weinig content

Een zeer opvallend fenomeen zijn de 'bubbels' die in elke map de zwaartekracht opheffen waardoor iedereen gewichtsloos door de ruimte zweeft en er andere regels gelden. Zo is de trage Titan in de zwaartekrachtloze bubbel ineens niet meer zo traag, heeft elk schot invloed op de koers die je vliegt, of kan je van een meedogenloze kontschopper plotsklaps in een hulpeloze schietschijf veranderen doordat je zonder brandstof, snelheid of cover rondzweeft.

In de verder weinig indrukwekkende maps ligt de nadruk op objectives die je samen met je team op moet knappen, en die verschillende modi zijn allemaal varianten op modi die we al kennen van andere games.

Zo is er een modus waarin je met je team een bal moet veroveren en in het doel van je tegenstander dient te droppen, een modus waarin je een batterij moet jatten en opladen, eentje waarin je een uplink moet stelen om vanuit je basis data te uploaden en een standaard Domination modus. Het is dus niet bijster veel wat LawBreakers te bieden heeft: een handvol modi en een handvol maps die je willekeurig voor je kiezen krijgt.

Gelukkig word je nog wel beloond met zinnige stats, lootdrops en een in-game currency waarmee je skins kunt kopen (kan ook met echt geld).

Visitekaartje

Het visitekaartje van Lawbreakers is toch wel de heerlijke gameplay. Want mensen, wat is deze game snel, meedogenloos, strak en verslavend. Er zit zoveel vaart en verticaliteit in de maps en de gameplay dat je soms het gevoel hebt alsof je in een achtbaan probeert in een flesje cola te pissen. En dat maakt het extra bevredigend als het je lukt om meerdere tegenstanders met precisie over de kling te jagen, of knetterlekker onder de neus van je vijanden de bal in hun goal te dumpen.

Verder bevat LawBreakers een aantal toffe verfrissende mechanics en spelen de speciale krachten van elke held een weliswaar belangrijke maar ondersteunende rol, zodat de basis altijd je eigen vlijmscherpe precisie blijft.

Het belang van eigen skill komt ook terug in de teamplay die je nodig hebt in LawBreakers, want ook al is samenwerken noodzakelijk, toch kun je door uitzonderlijke acties ook in je eentje het verschil maken tegen een team. En dat voelt heerlijk, zeker omdat je er best wel effe wat tijd in moet steken om je game te perfectioneren.

weetje • weetje

Er zit nog geen competitieve modus in LawBreakers omdat Bosskey de mechanics in de eerste weken na launch eerst goed wil balanceren.

weetje • weetje

Er is al DLC aangekondigd voor LawBreakers en het zal allemaal gratis zijn!

SCORE 75

Het allerbelangrijkste van LawBreakers is de ijzersterke, strakke gameplay die me ondanks het hypermoderne jasje terugbracht naar de tijd van de klassieke shooters. De rest van de game stelt echter wat teleur met inwisselbare personages en maps, weinig opties en modi.

TJEERD



Om alle game modi en personages te hebben gecheckt ben je niet langer dan een uurtje bezig, als je het een beetje onder de knie wil krijgen, kost je dat zo'n vijftien uur.

1-15 UREN



BASICS

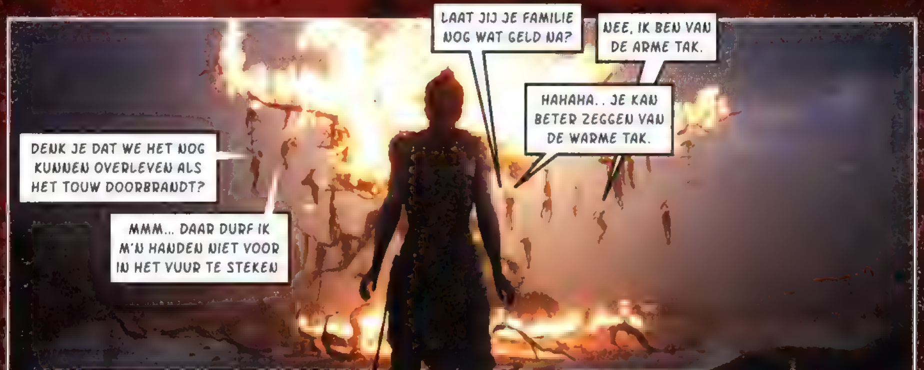
TEAMBASED FPS
BOSSKEY / NEXON
10 SPELERS
OUT NOW





WAANZIN(NIG)
HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE

Brute actie! Vette graphics! Gruwelijk hoofdpersonage! Simon ❤ Ninja Theory en dus mocht hij breed glimlachend aan Hellblade: Senua's Sacrifice beginnen. Raar alleen dat ie een week later lijkbleek en zorgelijk kijkend de redactie op kwam lopen...



Stel je voor, je wil in je auto stappen maar een stem in je hoofd zegt: 'je krijgt een zwaar ongeluk als je nu gaat rijden.' Stap je in? Je wil 's avonds naar bed, maar als je de slaapkamerdeur opendoet, zie je honderden slangen liggen. Ga je naar binnen? Je bent alleen thuis, er ligt een mes op tafel, de stem die langs je oorschelp snijdt is duidelijk: 'Je bent niks waard, iedereen haat je, snij je zelf, kom, doe het. DOE HET!'

Van hier naar Hellheim

In Hellblade speel je met Senua die naar de onderwereld van de Noordse mythologie reist, om de ziel van haar overleden partner te redden. Dat op zich is al een pittig klusje, maar Senua wordt ook nog eens geplaagd door paniekaanvallen, waanbeelden en stemmen in haar hoofd.

Ontwikkelaar Ninja Theory heeft niet zomaar een heerlijk domme actiegame willen maken, deze trip (neem dat woord letterlijk) is deels een game, deels een lange kennismakingstocht door, langs en met psychoses - een zeer reële ziekte, hier gepresenteerd in een zeer irreële wereld. Het resultaat is een game die mentaal zwaar is om te spelen. Met koptelefoon op scheren de stemmen continu langs je oren, de camera hangt claustrofobisch dicht op Senua en al meteen in het begin wordt gedreigd met het wissen van je savegame als je te vaak dood gaat. Het woord 'leuk' is niet van toepassing. Intens, indrukwekkend en misschien zelfs wel belangrijk, zijn veel betere omschrijvingen voor deze game.

Dark Batman Souls

In de absurd mooi weergegeven onderwereld, laat het spel zich grofweg in drie verschillende elementen opdelen. Je hebt de combat, die fantastisch zwaar aanvoelt en het midden houdt tussen Dark Souls en het countersysteem uit de Batman games. Er zijn puzzels, die samen te vatten zijn als weinig belonende uitdagingen om vanuit een specifiek perspectief een symbool te vinden in de omgeving. En er zijn de waanzinnige setpieces, waarbij je Senua simpelweg van A naar B loodst, terwijl onbekende dreigingen en de stemmen in je hoofd vechten voor hun plek in de spotlight.

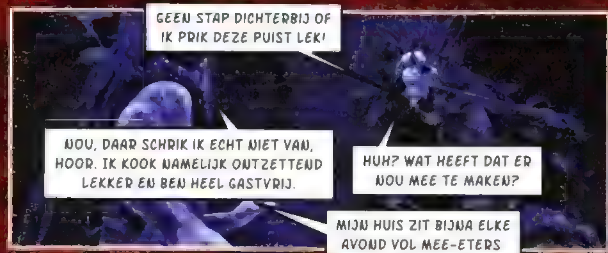
"Het woord 'leuk' is niet van toepassing op deze game. Intens, indrukwekkend en belangrijk zijn veel betere omschrijvingen."

Ik moet eerlijk bekennen dat ik me bijna schuldig voel als ik de kostbare ruimte op deze pagina vul met praten over combat, puzzels of graphics. Ja, het ziet er gruwelijk goed uit en ik vond het - op wat slomere stukken en puzzels na - waanzinnig vet om te spelen. Maar veel belangrijker is hoe ik me deze game zal herinneren. Veel meer dan een game, was Hellblade voor mij een eyeopener als het gaat om een verschrikkelijke ziekte waar ik vooraf eigenlijk niks van wist. Stemmen in je hoofd? Paniekaanvallen? Bipolair zijn? Allemaal dingen die een ver-van-mijn-bed-show waren en waar ik me ook geen enkele voorstelling bij kon maken.

Domme Simon

Als ik bij een puzzel even vast kom te zitten, hoor ik een stem fluisteren: 'Zijn we verdwaald?' Een veel hardere stem knettert: 'Ja, ze weet weer eens niet waar we heen gaan.' 'Wat een dom mens.' 'Ja, ze is dom. Ze kan niks. Ze is waardeloos.' Ik zit op m'n bank naar de tv te staren en ik voel me echt dom. De stemmen zeggen het immers en tja, ik zit inderdaad vast op wat volgens mij niet eens een moeilijke puzzel is. Ik haat die stemmen. Soms praten ze over me alsof ik er niet bij ben en wat ze zeggen weet me meermaals te beïnvloeden. Ik twijfel welke kant ik op moet en zodra ik ergens heen ren, hoor ik weer een stem 'Je gaat de verkeerde kant op!' Ik draai om. 'Nee, je ging de goeie kant op.' 'Nietwaar!'

Ik haat ze, maar als ik Hellblade uitspeel en de PlayStation uitzet, hoef ik die stemmen nooit meer te horen. Ik niet. Maar ik heb dankzij deze game wel het inzicht gekregen dat er genoeg mensen zijn voor wie het uitschakelen van die stemmen niet zo makkelijk is als het uitzetten van een PlayStation...



weetje • weetje

Verschillende ervaringsdeskundigen die ik sprak zijn het er unaniem over eens: Ninja Theory is met vlag en wimpel geslaagd in het realistisch nabootsen van psychoses. Dat is knap, maar ergens ook een angstaanjagende conclusie.

SCORE 91

Hellblade is een fantastische game die uitblinkt op het gebied van graphics en combat met audio-design dat echt van een andere planeet komt, zo goed is het. Het is ook een game die qua pacing soms struikelt, met puzzels die zelden indruk maken. Maar veel belangrijker is het een showcase voor wat games kunnen zijn als ze met de juiste mentaliteit, aandacht en lef gemaakt worden.

SIMON



Deze vrij lineaire game kun je in een uurtje of acht uitspelen. Mits je niet te vaak doodgaat. Hoe zat het ook alweer met die savefile...?

8 UREN



BASICS

ACTIE
NINJA THEORY
1 SPELER
OUT NOW

THE WIRED

TACOMA

Met Gone Home zette ontwikkelaar Fullbright het Walking Simulator genre zo hard op de kaart, dat Simon er een liefdesbrief over schreef. Inkoppertje dus dat Tacoma in de handjes van onze eigen benenwagenfetisjist belandde.



De jongens van de redactie vragen weleens: 'Ed, hoe is seks op jouw leeftijd?'. Ik antwoord dan 'alsof je bij poolbiljart de bal moet potten met een touwtje'.

Na een uur of twee heb je Tacoma uitgespeeld. Er zijn geen vijanden. Je mag nergens op schieten. Je kunt niet springen. Er zijn geen puzzels. Er is geen uitdaging. Er is geen online multiplayer. Je kunt alleen maar wandelen en luisteren.
Hoi iedereen die nu nog aan het lezen is! Welkom bij de club van tien procent die vindt dat verhalen ook zonder gameplay de moeite waard kunnen zijn. En laat me jullie meteen welkom heten op het verlaten ruimtestation Tacoma.

"Tacoma, je bent zo koud en harteloos als de ruimte waarin je me twee uur lang onder wist te dompelen."

Gone to the ruimtestation

Tacoma noemen zonder naar Gone Home te verwijzen, is een beetje als iets noemen zonder ergens naar te verwijzen terwijl dat eigenlijk wel echt zou moeten. Gone Home, ook van ontwikkelaar Fullbright, bewees namelijk als een van de eerste games dat gameplay in games helemaal geen must is.
In Gone Home verkenden we een leeg huis, waarin stukken dagboek en andere te vinden objecten langzaam maar zeker een ingewikkeld, intrigerend en intens gezinsleven wisten bloot te leggen. Tacoma snel uitleggen, is zeggen dat deze game op dezelfde principes gestoeld is, maar dan op een ruimtestation.
Het trucje deze keer is echter niet het vinden van objecten en dagboeken, maar het terugkijken van gesprekken tussen de zeskoppige bemanning. De AI van het ruimteschip heeft losse flarden aan gesprekken verzameld, die de speler krijgt voorgeschoteld in de vorm van gekleurde draadmodellen die de bemanning moet voorstellen. Als speler loop je dwars door deze gesprekken heen, spoel je ze terug wanneer nodig, volg je personages die midden in een gesprek ergens anders heen lopen en snuffel je ondertussen door hun privéberichten en mailtjes. Wat is hier gebeurd? Waar is iedereen? Hoe zijn de laatste uren van de bemanning verlopen? Al snel lijk je precies te weten welke vragen ertoe doen.



Je komt tegenwoordig steeds vaker mensen tegen waarbij die verbindingslijntjes naar de hersenen al ergens in de onderbuik eindigen.

Op de eerste rij

Een kleine twee uur later blijkt het echter helemaal niet zo relevant meer wat er gebeurd is. De antwoorden op die grote vragen zijn namelijk niet zo interessant. Ja, Tacoma was een veel betere game geweest als het overkoepelende verhaal wél sterk was geweest. Maar in plaats daarvan is het de bemanning, hun onderlinge relaties en de connectie met familie en vrienden op aarde die de spotlight genadeloos hard opeisen.
In een mail las ik over Roberta's onzekerheden binnen haar huwelijk met de veel slimmere Natalie. In een privégesprek tussen dokter Ashmadi en de

weetje • weetje
Tacoma was eigenlijk bedoeld als een veel grotere game, met veel meer ontbrekende zwaartekracht en een kekke art deco-stijl. Maar daar vonden de testspelers geen reet aan, dus nu is het dit.

Al hoorde ik de eerste tekenen van een bijzondere band tussen de twee. Ik las het laatste bericht dat botanist Andrew Dagyab naar zijn man en kind op aarde stuurde en was erbij toen hij zijn angsten over een aankomend noodlot uitsprak. Ik cirkelde rond E.V. en Clive op het moment dat zij de harde realiteit van de situatie omarmden, waarna zij elkáár omarmden. Ik las hun mails, hun berichten en stond vooraan toen deze crew intiem bedoelde momenten met elkaar deelde.
Ik wilde meer van deze fantastisch geschreven personages. Alsof ik een kluwen wol mocht uitrollen waarbij elk draadje symbool stond voor een stukje relatie, geheimen, gevoelens en verleden. Maar Tacoma stopte lang voordat ik genoeg had, met een pay-off die veel te licht aanvoelt ten opzichte van de intimiteit die ik zojuist twee uur lang met deze bemanning gedeeld had.

Koud en harteloos

De wijze waarop je door gesprekken heen wandelt en elk facet ervan kan terugspoelen en bekijken, zorgt ervoor dat Tacoma je onverdeelde aandacht binnen no-time te pakken heeft. Als een serie waarvan je bij de eerste aflevering al weet dat je de rest van het seizoen meteen wil verorberen. Fantastisch; ware het niet dat het uiteindelijk gevoelsmatig maar bij één aflevering blijft. Eerst maak je me verslaafd aan deze mensen en aan mijn vermogen om hun diepste geheimen te ontrafelen, vervolgens neem je ze veel te vroeg van me af. Tacoma, je bent zo koud en harteloos als de ruimte waarin je me twee uur lang onder wist te dompelen.

SCORE 71

Tacoma, met zijn gesprekken als kostbare valuta, is een ervaring die écht wel de moeite is. Daarom is het ook zo jammer dat de tijd die je met de intrigerende crew doorbrengt te kort voelt en dat het overkoepelende verhaal weinig tot niets doet om die pijn te verzachten.

SIMON



Wie alle draadjes in de gesprekken uitrolt, is na twee uurtjes wel klaar.

2 UREN



BASICS
WALKING SIMULATOR
FULLBRIGHT
1 SPELER
OUT NOW

OOK GESPEELD

WANT EEN DAG NIET GEGAMED, IS EEN DAG NIET GELEEFD

42 MAAL IS SCHEEPSRECHT?



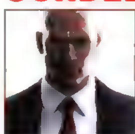
Titel: Tokyo 42
Platform: PS4 / XBOX ONE / PC
Prijs: € 19,99

Ik was onlangs een paar weken in Tokyo (zie ook pag. 34/35) dus ik dacht dat ik de stad wel een klein beetje kende. Maar toen speelde ik Tokyo 42 en bekeek ik de dingen vanuit een heel ander perspectief... letterlijk en figuurlijk!

Zie je; in deze game speel je de achterneef van Hitman in een soort Fez-achtige versie van de Japanse metropool. Door de camera te draaien, ontdek je nieuwe sluiproutes/moordopties.

Helaas werkt de gameplay niet altijd mee en als een dozijn gangsters hun geweren op je leegknalt, leg je zomaar tien keer achter elkaar het loodje. Of 41 keer. Yep, heel frustrerend, maar **omdat het spel zo'n charmant stijltje heeft**, wil je het misschien tóch nog een 42e keer proberen...

OORDEEL:


+




MAAK VAN XCOM 2 EEN NIEUWE GAME



Titel: XCOM 2: War of the Chosen
Platform: PC / PS4 / Xbox One
Prijs: € 39,99

GOLD AWARD



211 uur staat er op m'n Steam-teller van XCOM 2. Valt me eigenlijk nog wel mee, aangezien ik al een tijd geleden met de door modders gemaakte expansion Long War 2 ben begonnen. En die 'Long' in Long War is zéker niet overdreven! Het zorgt er namelijk voor dat een campaign van ongeveer dertig uur verandert in eentje van 100+.

Maar deze sessie moet wijken voor **een nieuwe, officiële add-on van ontwikkelaar Firaxis zelf**, waarvoor ik weer helemaal opnieuw moet beginnen...

Kijk, ik vind het geen straf om de zoveelste, nieuwe XCOM 2 campaign te beginnen; zolang er een goede reden voor is en ik nieuwe dingen kan verwachten, ga ik met handenwrijvend genoegen op zo'n avontuur. Maar ik kan me voorstellen dat je er meer moeite mee hebt dan ik, helemaal als je vervolgens gewoon met de tutorial missie moet starten. **Dat je na tig campagnes, als fucking Veteraan-XCOM-mer opeens weer uitgelegd krijgt hoe je je fucking troepen moet verplaatsen.** Dafuq!

Maar bijt daar in Eldersnaam effe doorheen, want de hoeveelheid nieuwe content die er vervolgens op je af komt is simpelweg overrompelend. Ik weet nauwelijks waar ik moet beginnen, dus ik geef maar effe een samenvatting van deze enorme zee aan epicness.

Zo zijn er drie nieuwe facties die ook tegen de aliens strijden en met deze stoere modderfokkers moet jij een verbond zien te sluiten in een paar met coole cutscenes aangelengde missies. Het gevolg is dat het verhaal van XCOM 2 een stuk uitgebreider wordt dan dat van de originele game, waarbij niet alleen de toevoeging van een aantal toffe baddies en helden het geheel naar een hoger niveau tilt, maar ook de topcast (**vijf acteurs achter characters uit Star Trek: The Next Generation - Troi, Q, Tasha Yar, Riker en Worf - zitten hierin om mij een ENOrM G33KasM te geven**) die deze characters tot leven brengt.

War of the Chosen zorgt ervoor dat de al immens epi-

DE SHMUP IS DOOD, LANGE LEVE SINE MORA EX!



Titel: Sine Mora EX
Platform: Steam / PS4 / Xbox One / Switch
Prijs: € 9,99 (Steam) / € 19,99 (PS4 en Xbox One) / € 29,99 (Switch)

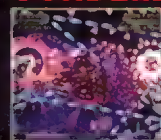
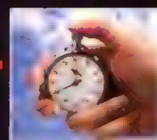


Er komen veel te weinig shmups uit tegenwoordig, dus het nieuwe Sine Mora EX komt als geroepen. Althans, 'nieuw' is dit schietspelletje eigenlijk helemaal niet; de EX in de naam verklapt al dat dit om een speciale versie gaat. De originele Sine Mora kwam namelijk al in 2012 uit, voor de vorige generatie spelcomputers, **en werd toen ontzettend goed ontvangen door de critici.** Helaas was de game niet echt een gigantisch succes qua verkoopcijfers, maar dat geeft zo'n heruitgave alleen maar meer bestaansrecht.

Sine Mora EX is een horizontale shmup, vergelijkbaar met games als Gradius en Einhander, waarbij je met een stortvloed aan felgekleurde kogels op alles schiet wat maar beweegt en kapot kan. Nou, okay: eigenlijk ben je voornamelijk de kogels, lasers en raketten van de oppositie aan het ontwijken, want **het vijandelijk vuur kan zo talrijk zijn dat het 't label 'bullet hell' verdient.**
Wat Sine More EX in dit alles onderscheidt van z'n genregenoten is hoe het omgaat met health: als je geraakt wordt, gaat er géén levensmeter leeg, en je ontploft ook niet onmiddellijk. Nee, geraakt worden kost tijd. Letterlijk.
Bovenin het scherm pronkt een teller die aftelt, en hoe vaker je geraakt wordt, hoe minder seconden je tot je beschikking hebt. Bij nul ga je dood, en moet je het level helemaal opnieuw proberen.

Tijd als health is een erg toffe gimmick, voornamelijk omdat het eerlijker en toegankelijker aanvoelt dan de one-shot-deaths van bijvoorbeeld een Gradius. En dat alles zonder dat er spanning verloren gaat. Integendeel: tegen een baas moeten vechten met maar twintig seconden op de klok doet intense dingen met je hartslag. Dat, gecombineerd met de mooie, steampunk-achtige graphics en het verbazingwekkend uitgebreide verhaal (in een shmup!), maakt van Sine Mora EX **een van de beste horizontale shooters die ik in tijden gespeeld heb.**
Enige minpunten zijn dat de game, los van co-op gameplay, nauwelijks van z'n EX-loze voorganger verschilt, en dat het soms moeilijk is om te zien waar de voorgrond eindigt en de mooie, maar drukke 3D-achtergrond begint. Kniesoor die daarover gaat zeiken, echter.

OORDEEL:


+

=




sche XCOM 2 campaign nog spannender wordt en simpelweg meer persoonlijkheid krijgt.

Maar los van het verhaal krijgt ook de gameplay een fikse injectie versheid. The Lost bijvoorbeeld: als je een van deze zombie-achtige, in groepen op je team afstormende vijanden met een headshot kapotschiet, dan kan je je beurt verlengen, waardoor je weer totaal nieuwe strategieën moet bedenken. Deze ex-levenden begeven zich trouwens in verlaten steden: omgevingen die prachtige nieuwe maps opleveren en Firaxis heeft daarbij ook nog een aantal nieuwe soorten missies verzonnen; zo kom je in de eerste twintig strijdvelden alleen maar nieuwe dingen tegen!
War of the Chosen is daarmee een van de allerbeste add-ons die ik ooit heb mogen spelen, met als enige nadeel dat het wel HEEL veel content is voor de beginnende speler, en de routinier z'n routine effe weer helemaal van nul moet beginnen. Maar geloof me, het is het ZO waard!



DE SUPER SMASH BROS. VAN KOEI TECMO



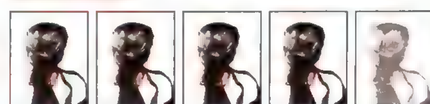
Titel: Warriors All-Stars
Platform: PS4 / PC
Prijs: € 59,99

Musou. De Dynasty Warriors formule. Je weet wel: je wordt in een groot level gedropt met letterlijk duizenden vijanden en je moet er zoveel mogelijk zo effectief mogelijk in stukken hakken. Simpel, oppervlakkig genot dat ondanks z'n relatieve eentonigheid toch hypnotiserend verslavend weet te zijn. En Warriors All-Stars is **de ultieme liefdesbrief aan dit subgenre.**

Het is een cross-over van álle belangrijke IP's van Koei Tecmo, dus je kunt in deze game hele legers in elkaar hakken met bijvoorbeeld Kasumi (Dead or Alive), Lu Bu (Dynasty Warriors), Yukimura (Samurai Warriors), William (van de één na beste game van dit jaar: Nioh) en meneer Ninja Gaiden himself: Ryu Hayabusa. Ik herhaal: dit is een Dynasty Warriors kloon waarin je los kunt met RYU HAYABUSA. **Dat alleen al zou bijna genoeg moeten zijn voor een Gold Award, man.**

Daarnaast neemt de game zich geen moment te serieus, want niet alleen is het verhaal lekker belachelijk, ook de gameplay is zelfs voor musou-begrippen absurd. Als je bijvoorbeeld een 'Musou Rush' uitvoert, dan zullen je teamgenoten je vanaf de zijkanten van 't scherm toejuichen, alsof 't voetbalsupporters in een anime zijn, hahaha. **Het is zo verdomd, ongegeneerd Japans allemaal! Héérlijk.**
Er zijn maar twee minpunten: er is wéér geen (coöperative) multiplayer en het is allemaal één grote portie fanservice. Geen schokkende vernieuwingen, dus. Maar, ach. HAYABUSA!

SCORE:

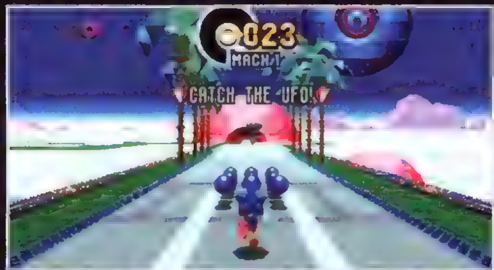


FANS VERSLAAN SEGA



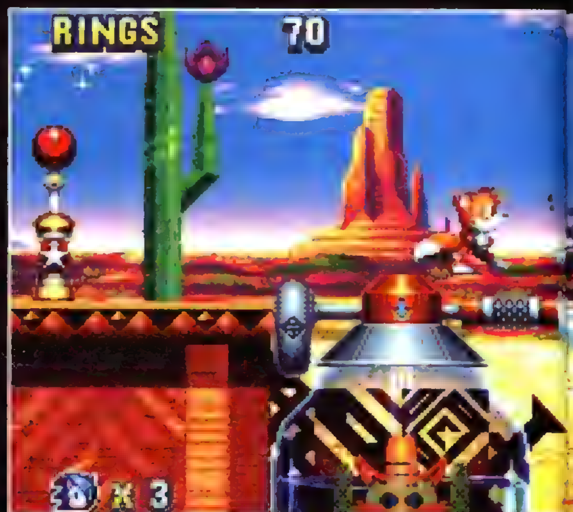
Titel: Sonic Mania
Platform: PC / Mac / Mobile
Prijs: Free-to-play

Ik ben nooit een Sonic fan geweest. Zeker niet begin jaren negentig, toen er een felle concurrentiestrijd woedde tussen Sega en Nintendo, destijds vaak verbeeld als een strijd tussen de respectievelijke mascottes Sonic en Mario. Uiteraard zat ik in kamp Mario, maar dat betekende niet dat ik de aantrekkingskracht van Sonic niet begreep.
Helemaal toen Mario alleen nog in 8-bit zijn ding deed, zag de snelle Sonic met z'n flitsende graphics op de Megadrive **er toch wel heel cool uit**. Al bleek de gameplay na de eerste paar loopings toch wel wat beperkter en frustrerender dan die van Mario, merkte ik destijds (bijna tot mijn opluchting) op de Megadrive van een vriend.



Nee, een Sega fan ben ik nooit geworden. Maar natuurlijk waren er in die tijden genoeg kids die in kamp Sonic zaten. Een paar van die fans zijn nu samengekomen om Sonic Mania te maken. Je leest het goed: deze Sonic is **niet door Sega gemaakt, maar door fans van Sega**, en dan met name die van de klassieke Sonic games. Onder hen bijvoorbeeld Chris Whitehead, die op eigen houtje al diverse fangames van Sonic maakte, de YouTuber Tee Lopes, die vele remixes maakte van Sonic-muziekjes en de Nederlandse (pixel)artist Paul Veer.
Het grappig is dat dit fanclubje in iets is geslaagd waar Sega zelf al zo'n kwart eeuw in faalt: een echt goede en werkelijk relevante Sonic game maken.

Het goede van Sonic Mania zit 'm uiteraard voor een groot deel in nostalgie: de eerste levels zijn bijna kopieën van die uit de klassiekers, al zijn de levels wat langer, rent Sonic wat soepeler en kom je al snel wat kleine nieuwe gimmicks tegen. Gaandeweg worden de fans steeds vrijer in hun interpretatie van wat de oude Sonic games zo goed maakte, en komen ze met grote nieuwe gimmicks en verrassingen **die de typische Sonic-gameplay vrij letterlijk op z'n kop zetten.**



Uiteraard zijn er ook weer van die automatisch verlopende gedeelten waarbij Sonic onnavolgbaar snel tussen bumpers stuitert en door buizen knalt, en ook op dat gebied weten de fans/ontwikkelaars de beleving nog effe wat extra wauw te geven.
Dat ze ook van die wat tragere, soms ronduit frustrerende stukken hebben toegevoegd, waarin je opeens wel

ZWAARDJEVECHTEN OP DE BANK



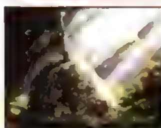


Titel: Nidhogg 2
Platform: PC / PS4
Prijs: € 15,-

In 2014 kwam deel 1 van Nidhogg uit, een simpel ogende pixelgame waarin twee poppetjes met een zwaard elkaar moeten zien uit te schakelen om verder te kunnen. Elke steek is dodelijk en de speler die de ander doodt kan doorlopen, totdat z'n tegenstander opnieuw spawnt.
De hectiek is de grootste kracht van de game, want je kunt ook rollen, springen en je zwaard naar de ander gooien, hopend dat ie hem niet blokt of bukt, want dan zit je zonder wapen. **Het was vooral een geniale competitieve couch game,** omdat het zo simpel en hilarisch was om te gissen wat je tegenstander voor move uithaalt en hem af te troeven met de jouwe.

Nidhogg 2 haalt de hele artstijl van de game overhoop en daar was ik aanvankelijk niet zo blij mee. Maar na een paar uurtjes spelen ben ik tot de conclusie gekomen dat Nidhogg 2 er misschien wel wat anders uitziet, maar uiteindelijk **de basis van het eerste deel pakt en uitbreidt met alleen maar verbeteringen in de gameplay.**
Zo heb je behalve de degens uit het eerste deel, ook een zwaard (dat sterker is en waarmee je je tegenstander kan ontwapenen), een dolk (waarmee je nog sneller kunt aanvallen), en een boog (waarmee je van een afstandje los kunt gaan). Het maakt de gameplay nog dieper en hilarischer, en toen ik Jurjen uitdaagde om een potje te spelen, waren we voordat we het wisten verwikkeld in een ontzettend lang en lastig duel waarbij we elkaar constant probeerden af te troeven door weg te rennen, met onze wapens te gooien of simpelweg langs de ander te rollen.
Deze game is perfect om in te passen in een ultiem avondje op de bank gamen met je vrienden. Heb je nog genoeg geld over om fristi's en pizza te kopen ook.

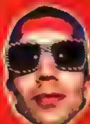
OORDEEL:





Titel: Surf World Series
Platform: PS4 / Xbox One /PC
Prijs: € 11,99

INCLUSIEF EXTRA NAT WATER



Ik woon 'op' Scheveningen en ik zie mijn dorpsgenoten eigenlijk altijd maar twee dingen doen: kibbeling eten, of de golven straffen met een surfplank.
Ik heb dat surfen dus een keer geprobeerd en kwam met kramp in mijn schouders en bloedende tepels (ja, ik had een shirt aan moeten trekken) thuis. Je snapt wel [illegible]

Maar ik vind surfen best mooi en het lijkt me ook echt fantastisch als je het goed kan.
Gelukkig is er Surf World Series, waarin ik, zonder dat ik in m'n wetsuit hoef te pissen om warm te blijven, ook kan genieten



heel precies moet springen, zullen we dan maar als een zucht naar getrouwheid aan de originelen beschouwen.

Werkelijk alles wat goed is aan Sonic is heerlijk opgewarmd, uitgebreid, opgefokt en naar een hoger niveau getild in deze **beste Sonic, eh, ooit eigenlijk**. Wie weet, als deze Sonic Mania begin jaren negentig was verschenen, zou ik misschien ook wel Sonic fan geworden zijn. Gekkenhuis.

SCORE 85

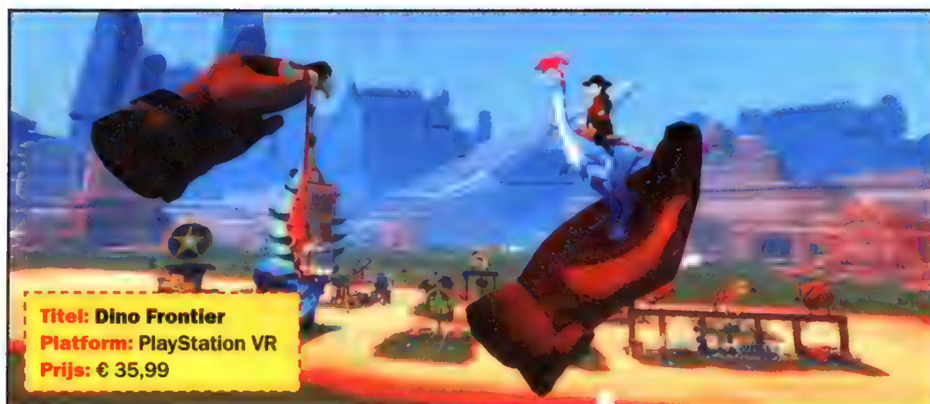


van ultieme vrijheid (dat is tenminste wat mijn wel surfende maatjes zeggen). Maar dan moet de game natuurlijk kwaliteit leveren.
En tja, de game op zich is prima, hoor: ziet er goed uit, speelt lekker en heeft een funky soundtrack... maar alleen surfen is eerlijk gezegd net te weinig voor een complete game, want water is water en het water in Brazilië is even nat als het water 'op' Scheveningen. Het had vermoedelijk goed gewerkt als onderdeel van een 'California Games 2017', maar [illegible]

SCORE:



MATIG GEVULDE SPEELGOEDKIST



Titel: Dino Frontier
Platform: PlayStation VR
Prijs: € 35,99



Speelde jij vroeger ook met speelgoedsoldaatjes? Bij mij was het standaard de Duitsers tegen de Geallieerden, al nam m'n fantasie het soms over, waarna er een stel ridders op het slagveld verscheen. Of een onsterfelijke olifant.
Dat nostalgische gevoel kwam weer terug tijdens het spelen van Dino Frontier. In deze VR-game bouw en bescherm je als *kuch* 'Big Mayor' een klein stadje in het wilde westen, dat echt oogt **alsof je je speelgoedkist op de vloer hebt geleegd**.
Het bestuurt heerlijk: met de Move-controllers (verplicht!) draai je de camera en selecteer je opties. Ook kun je bewoners letterlijk in hun kraag vatten om ze aan het werk te zetten. Super funny!



Het eerste uur is het genieten; helemaal wanneer je je dino's leert om alle rotklusjes (hout hakken, eten verzamelen etc.) op te knappen.
Maar dan realiseer je je dat je maar één van elk soort gebouw kunt neerzetten en dat de game je ook wel erg aan het handje neemt. Daarnaast is het allemaal behoorlijk repetitief. Ja, er zit een soort Tower Defence mode in het spel, waarbij je waves aan bandieten moet verslaan, maar zelfs dat verhult niet dat Dino Frontier voelt als een demo van iets wat veel langer en vooral veel méér zou moeten zijn. **Zeker voor de prijs van dik 35 euro.**
Het is leuk dat de PS VR steeds vaker dit soort quirky games in het portfolio heeft, maar de developers moeten geen misbruik maken van het feit dat er nog steeds te weinig voor het apparaat verschijnt. Dan kun je net zo goed die oude speelgoedkist weer eens van zolder halen...

OORDEEL:



VOEL DE KOU



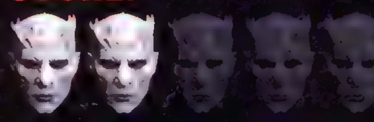
Titel: Hearthstone: Knights of the Frozen Throne
Platform: PC / Mac / Mobile
Prijs: Free-to-play

Ha leuk, de meta van Hearthstone wordt weer eens op z'n kop gezet met nieuwe kaarten! Eerst effe die nieuwe missions spelen om wat gratis pakjes te scoren, dacht ik. Maar uiteindelijk hebben die missies me wel een week beziggehouden. Ze zijn namelijk opgezet door de Lich King, de cheatende Lich King mag ik wel zeggen, en dus **met mijn standaard decks gewoon niet te halen.** Nou had ik natuurlijk gewoon op internet wat winnende decks kunnen scoren, maar daar ben ik dan weer te trots voor. Bovendien vond ik mijn ondode tegenstanders met hun frustrerende superkrachten wel leuke puzzels om te kraken.



Toen ik dan eindelijk de Lich King had verslagen - alleen met mijn Hunter; de uitdaging om 'm met alle heroes te killen, was me dan weer wat te dol - ging ik mijn nieuwe kaarten eens bekijken en de meta verkennen. Enkel om te ontdekken dat die volkomen door Druids wordt overheerst, aangezien die klasse gewoon té goeie kaarten erbij heeft gekregen.
Nou kan ik natuurlijk zelf zo'n vals Druid-deck gaan nabouwen, maar ook daar ben ik dan weer te trots voor. Totdat Blizzard met de onvermijdelijke nerves komt, **zal ik slechts mondjesmaat met mijn deathrattle Hunter blijven spelen.**
Jammer, maar na zo'n drie jaar vrijwel dagelijks spelen is het ook wel fijn om even wat meer tijd in andere games te steken.

SCORE:



FLORIANS HARDWAREHOEK



In de Hardwarehoek van deze maand wordt Florian compleet omvergeblazen door twee gruwelijke Soundbars van Teufel, terwijl hij lekker zit te chillen in een echte La-Z-Boy.

CHECK DE HARDWAREHOEK OOK OP PU.NL

TEUFEL

CINEBASE

ALS JE EEN MOOI GELUID WIL HEBBEN VOOR DE APPARATEN IN JE WOONKAMER, ZOALS JE TV EN CONSOLE, ZAL JE AAN EEN 5.1 SET MOETEN DENKEN.

Je hebt nu eenmaal een klankkast nodig als het gaat om vol geluid, en een soundbar is daar vaak niet groot genoeg voor, of je moet alsnog een losse subwoofer aanschaffen. Teufel heeft de perfecte oplossing en komt met het zogenaamde sounddeck, een gigantische, bijna niet te tillen, soundbar vol met speakers en subwoofers, die zo stevig is dat je er zelfs je tv op kunt zetten! Ik had zoiets nog niet eerder gezien, maar ben acuut verliefd geworden.

De Cinebase is bedoeld als simpele plug & play oplossing voor beter tv geluid. Je hangt een HDMI-kabel tussen je tv en de Cinebase en je bent klaar. Daarnaast kan je uiteraard ook je console aansluiten en de Cinebase heeft Bluetooth ondersteuning, waardoor je bijvoorbeeld eveneens muziek kan streamen van je telefoon.

Nou, ik kan jullie vertellen dat de geluidskwaliteit me helemaal heeft weggeblazen! Ik gebruik zelf een 5.1 gaming surround set, maar de Cinebase gaat daar dik overheen. Het bizarre is ook dat het virtual surround effect zo goed werkt dat ik zou zweren dat er geluid uit de muur achter me kwam, terwijl daar helemaal geen speakers hangen.

De Cinebase is niet goedkoop, maar ik zou het er zo voor neerleggen. Of nou ja, eigenlijk zou ik dan misschien toch voor de Raumfeld Sounddeck gaan...



PRIJS: € 499,99

TEUFEL

RAUMFELD SOUNDDECK

HARDSTE HARDWARE VAN DE MAAND

HET TEUFEL RAUMFELD SOUNDDECK IS LETTERLIJK HET GROTE BROERTJE VAN DE CINEBASE. KWALITATIEF ZIJN ZE GROTENDEELS VERGELIJKBAAR, AL HEEFT DE RAUMFELD EEN BELANGRIJKE EXTRA OPTIE.

Het verschil zit 'm vooral in het design en de functionaliteit, want de Raumfeld ziet er nog meer high-end uit dan de Cinebase en heeft zelfs wifi-ondersteuning!

Dat betekent dat je praktisch al je apparaten erop kunt aansluiten, zolang je maar op het netwerk zit. Met bluetooth ben je wat meer gebonden aan afstand dan met wifi en het vreet bovendien een stuk meer van je batterij op je mobiele apparaten dan wifi, waar je sowieso al mee verbonden bent. Het betekent ook dat de Raumfeld door de wifi, ondersteuning heeft voor services als Spotify, SoundCloud, Napster, Google Cast en nog veel meer.

Daarnaast is de geluidskwaliteit zelfs nóg iets beter dan de Cinebase, al moet je een getraind oor hebben om dat echt te merken tijdens normaal gebruik. Alleen op hoog volume hoor je het verschil, maar ik hou er persoonlijk wel van om het geluid lekker hard te hebben tijdens gamen en film kijken.

De Raumfeld is op dit moment tweehonderd euro duurder dan de Cinebase, maar dan heb je wel een sounddeck waar je alles op kunt aansluiten, met een meesterlijk kamervullend geluid. Met pijn in m'n hart stuur ik 'm weer terug naar Teufel.



PRIJS: € 699,99

LA-Z-BOY

DELANO



DE AMERIKAANSE LA-Z-BOY STOELEN EN BANKEN STAAN BEKEND ALS DE MEEST COMFORTABELE DIE ER OP DE GANSE AARDKLOOT TE KRIJGEN ZIJN.

Ze zijn gemaakt voor oversized Amerikanen en kunnen dus tegen een stootje, maar ze zijn vooral superrelaxed om in te hangen. Helaas is er geen winkel in NL die ze verkoopt, maar fock it, dan maar een importje.

Ik heb gekozen voor de La-Z-Boy Delano, omdat die speciaal gemaakt is voor lange mensen met een hogere leuning en nog meer padding in de kussens zodat je er echt in ploft, in plaats van op zit. Je zakt er als het ware een beetje in, maar je houdt wel ondersteuning voor je onderrug, zodat je er ook urenlang achter elkaar lekker in kunt hangen.

Dit is de meest comfortabele bureaustoel waar ik ooit m'n reet in geparkeerd heb, dikke aanrader!

PRIJS: € 250,- (IMPORT € 350,- ALL-IN)



TJEERD | HOUDT JE OP DE HOOGTE



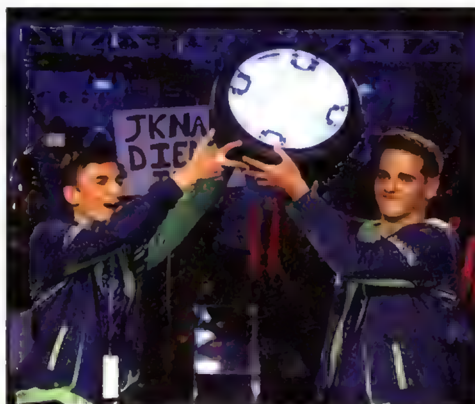
ESPORTS UPDATE

Inmiddels gaan er miljoenen om in de eSports, dus het wordt tijd dat wij er ook een graantje van mee gaan pikken met ons eigen Rocket League team dat als een raket gaat. Daarnaast zijn de winnaars van The International bekend en een paar landgenoten lekker bezig.

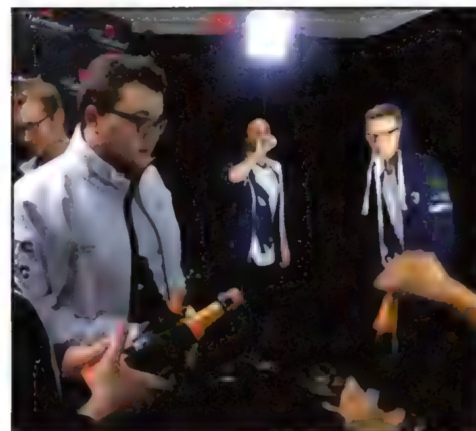
• **Team Power Unlimited is on fire!** Ons eigen Rocket League team begint flink huis te houden en de prestaties rollen nu ook binnen. Zo **won** Team PU afgelopen maand de LAN **Campzone** en hebben ze zich **door de eerste ronden van de Open Qualifier van de Rocket League Championship Series heen geslagen**. Daarnaast blijven de sponsoren maar komen: deze maand besloot **MSI** om in te stappen als **toernooisponsor**; zij zullen ons team ondersteunen om naar zoveel mogelijk events te kunnen. Volgende maand lees je meer over de prestaties van Team Power Unlimited.



• Rocket League begint een serieus eSports onderdeel te worden. Afgelopen seizoen ging het al hard met de Rocket League Championship Series ($ 150.000 aan prijzengeld), en dit seizoen is nog maar net begonnen en het gaat alweer rap. De Amerikaanse zender **NBC** heeft namelijk de **Universal Open** georganiseerd, een **2-tegen-2 toernooi** waar **$ 100.000** op te halen was, en waar onze landgenoot Jos '**ViolentPanda**' van Meurs het toernooi **won** met zijn partner Kaydrop.



• Er zijn weer een aantal **Dota 2 spelers miljonair** geworden afgelopen maand! **The International** had een **prijzenpot** van meer **dan 24 miljoen dollar**, waarvan de winnaar, **Team Liquid**, de **hoofdprijs** binnensleepte. Maar die gasten mogen dan wel miljonair geworden zijn, van het opentrekken van een **fles champagne** hebben ze totaal geen kaas gegeten, en dat werd dus een heerlijk faalmoment op camera.



ESPORTS FEATURE

WAT STAAT ER DEZE MAAND OP DE AGENDA?

COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

8 september - 13 oktober:
E-League $ 1.000.000

Nog steeds hebben we nog maar één Nederlandse CS:GO speler in de top, en dat is Chris 'ChrisJ' de Jong, de captain van MouseSports die in zijn carrière, volgens Liquipedia, tot nu toe een dikke $ 110.000 heeft verdiend aan prijzengeld. Nog effe jullie best doen dus.

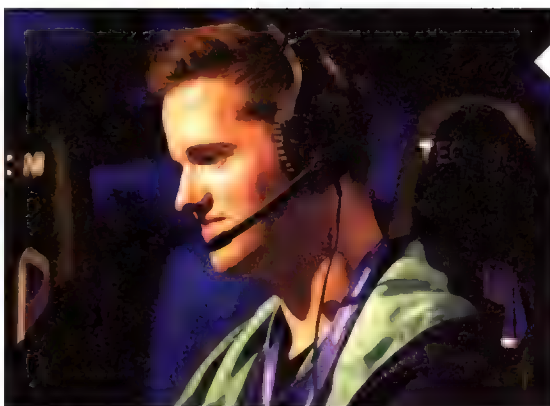
ROCKET LEAGUE

10 september - 8 oktober:
RLCS League stage $ NND

Het seizoen van de Rocket League Championship Series is inmiddels in volle gang! Op het moment van schrijven weten we nog niet of Team Power Unlimited zich door de ontzettend lastige knock-out fase heeft kunnen werken en zich heeft gekwalificeerd voor League Play.

LEAGUE OF LEGENDS

23 september - 4 november:
2017 World Championship $ 2.130.000



"Ik heb gekozen voor fulltime, dus ik ben gestopt met mijn studie."

twitter **@GFEviolentpanda**

Onze landgenoot Jos 'ViolentPanda' ten Meurs werd samen met zijn teamgenoot Kaydrop gekroond tot eerste Rocket League Univeral Open kampioen (prijzenpot $ 100.000). En als je zulke toernooien wint, kun je tegenwoordig ook best wel stoppen met je studie



"Je kunt qua toernooiwinst niet veel hoger behalen dan dit."

twitter **@LiquidNazgul**

De Nederlandse baas en oprichter van Team Liquid, Victor 'Nazgul' Goossens, is behoorlijk in zijn nopjes met het winnen van The International, het DOTA 2 toernooi waar zijn team 10,8 miljoen dollar won en alle spelers nu miljonair zijn. Inmiddels is behalve Victor niemand in Team Liquid Nederlands, maar laten we het toch maar een Nederlands succes noemen. Zoveel hebben we er niet



PREVIEW

THE TALOS PRINCIPLE

Op de Gamescom heb ik de HTC Vive stand opgezocht om te checken wat er gepland staat voor later dit jaar. Uiteraard hadden ze Fallout 4 VR en Doom VR staan, maar die had ik al gespeeld op de E3. Gelukkig hadden ze ook nog twee verse games: The Talos Principle en Duck Season.



The Talos Principle is niet helemaal nieuw, want deze briljante first-person puzzelgame kwam al uit in 2015 voor de PC. De game wordt nu aangepast om in VR te spelen, en na mijn speelsessie kan ik zeggen dat het speelt als een malle. Het is nog veel leuker om de puzzels fysiek op te moeten lossen door objecten op te pakken en te verplaatsen, in plaats van dit via een menu, of cursor te moeten doen op een beeldscherm of tv.

Cliffhanger

Ik werd gedropt in een kasteel, waarbij het de bedoeling was om een grote deur te openen. Dat moest door tetrisblokjes op de juiste manier in een vak te leggen, maar er ontbrak een stukje. Na wat rondkijken zag ik het stukje liggen achter een hek waar ik niet doorheen kon. Mijn blik viel vervolgens op een laser die op een oog gericht stond. Na heel wat gepuzzel kon ik de laser verplaatsen en richten op spiegels, waardoor de laser een ander oog kon raken en het hek openging.

Met het ontbrekende tetrisblokje kon ik het hele vak vullen en zo ging de grote deur open. Achter de deur bevond zich de gigantische binnenplaats van het kasteel met een shitload verschillende puzzels, maar precies op dat moment ging het beeld op zwart, einde demo.

Mega cliffhanger dus en ik heb enorm veel zin om de hele game door te spelen deze herfst! The Talos Principle was al vet en is nu in VR misschien nog wel vetter.



PREVIEW

DUCK SEASON

Duck Season is natuurlijk een dikke knipoog naar Duck Hunt op de NES. De game speelt zich af in 1988 en jij hebt als speler net de nieuwste console van je ouders gekregen, inclusief Duck Season en Zapper Gun.

Je staat in de woonkamer voor je oude beeldbuis te kijken naar de intro met een rare gast in een hondenpak en daarna kan je in het menu op 'start game' schieten met je zapper. Het ziet er exact zo uit als vroeger op de NES en je oude beeldbuis, heel cool gedaan.

Zodra je de game start, verandert de het spel ineens in VR en sta je midden in een veld met een gigantische shotgun in je handen. In de verte zie je die rare hond weer en hij jaagt de eenden voor je op.

De gameplay is verder precies hetzelfde als in Duck Hunt, waarbij het zaak is zoveel mogelijk eenden uit de lucht te knallen, met zo min mogelijk munitie. Dit wordt uiteraard steeds moeilijker, maar aan het eind van de demo wordt de hond ook steeds meer psycho. Het zou me niks verbazen als daar ook niet iets mee gaat gebeuren.

Duck Season komt heel binnenkort al uit en zal een zacht prijsje krijgen.



HTC VIVE PRIJSDALING

Na de fikse prijsdaling van de Oculus Rift vorige maand kon HTC niet achterblijven. Vanaf nu is de HTC Vive, inclusief twee motion controllers, te koop voor 599 euro, in plaats van een kleine 1000. Dat is nog steeds 150 euro meer dan de Oculus Rift met twee motion controllers, maar de room scaling techniek van de HTC Vive is een stuk geavanceerder dan de motion camera's die Oculus gebruikt. Als je de PC ervoor hebt, go for it!



QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Roxette gegoogeld, zoals Wouter vroeg? Wie of wat is het?**
- A) Een Zweedse popgroep
- B) De dochter van André Hazes
- C) Een Amsterdamse stripclub, berucht vanwege z'n éénbenige paaldanseressen

2 **Je wil 's avonds naar bed, maar als je de slaapkamerdeur opendoet, zie je...**
- A) Honderden slangen
- B) Een éénbenige paaldanseres
- C) Particia Paay met haar mond open

3 **Wie of wat is Monokuma?**
- A) De voorloper van de Kamasutra beurs
- B) Een kwaadaardige teddybeer
- C) Een plantje dat ruikt als een zichtbaar opgeluchte dikke Duitser die net uit het toilet van een Raststätte komt

4 **"Samuel, holy shit, wat heb je ons in hemelsnaam meegegeven!?"**
- A) Een Dirk plastictas tot de rand gevuld met Crystal Meth
- B) Een reviewcopy van Half-Life 3
- C) Een GameCube met Super Smash Bros. Melee

5 **Wat is geen Japans drankje?**
- A) Pocori Sweat
- B) Coolpis
- C) Garlicsperm

6 **Tijdens het spelen van Lawbreakers had Tjeerd af en toe het gevoel alsof...?**
- A) Hij een bejaarde vrouw met loszittend kunstgebit aan het tongen was
- B) Hij zittend in een achtbaan probeerde in een flesje cola te pissen
- C) Hij zittend in een achtbaan probeerde in Patricia Paay te pissen

PRIJSVRAAG FEATURE

DIT kun jij winnen!



Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAKEN DRIE INZENDERS KANS OP EEN EXEMPLAAR VAN UNCHARTED: THE LOST LEGACY (PS4)

PU 287 LIGT 17 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- CHECKEN WE OF CUPHEAD DE TOPPER IS GEWORDEN DIE SAMUEL VOORSPELDE
- CHECKEN WE OF MARVEL VS CAPCOM: INFINITE DE TOPPER IS GEWORDEN DIE SAMUEL VOORSPELDE
- LATEN WE ONS ER NIET TEGEN INENTEN, MAAR GENIETEN WE VOORAL VAN POKKÉN TOURNAMENT DX
- LEVERT JURJEN EEN MEER DAN MONSTERLIJKE PURETRO AF!
- BLAASTFLORIAN IEDEREEN VOORBIJ MET PROJECT CARS 2 EN FORZA 7
- GEVEN WE ONS DEFINITIEVE OORDEEL OVER FIFA 18 EN PES 2018

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

BLAZEN BIJ ZAPPLIVE

Martin was afgelopen maand met zijn Mini SNES langs bij Zapplive (een kinderprogramma op NPO 3) om de kijkertjes te laten zien waar wij oude lullen vroeger onze games op speelden... Tja, en voordat je toen zo'n spelletje kon beginnen, moest je natuurlijk wel effe in de cartridge blazen.

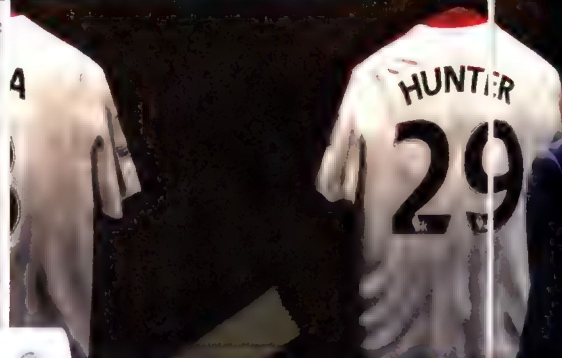


SCREENSHOT CHALLENGE

Op PU.nl heeft onze redacteur Sven een ware screenshot battle in gang gezet, waardoor er een shitload aan prachtige plaatjes onze kant is opgekomen. De strijd was heftig en veel PUmmunity-meesters hebben flink op hun Share/F12-knop zitten rammen, wat prachtige resultaten tot gevolg heeft gehad. Check alles hier: pu.nl/ScreenshotChallenge

Maar er kan er maar één de absolute screenshotheerser zijn, en dat is niemand minder dan geëerd PUmmunity-lid Scythe. Aanschouw de compositie van zijn prachtige cap uit The Last Guardian; een plaatje zo mooi dat je hem onmiddellijk aan de muur zou willen hangen. Gefeliciteerd, Scythe met je plekje in de PU!





In de kleedkamer van het Walking Dead team.



Raadseltje: Deze voetballer gaat elke winter weer te vroeg het ijs op.

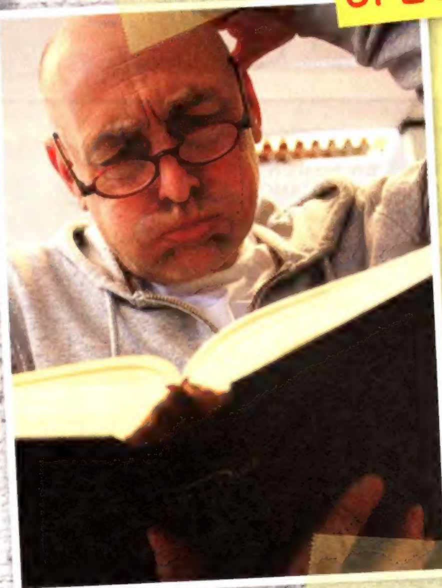
Ken nét Perez.

BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YouTube — YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



SPECIAL EDITION 4

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Vanwege het unanieme en overweldigende succes van deze Special Editions ga ik er nog even mee door. Dus deze maand voor de vierde achtereenvolgende maal een bloopers bloemlezing van falende PU-redacteuren. Lees en huiver...

× Men moest buikscheur voorkomen = Buikscheur? Is dat nog erger dan scheurbuik?

× Zonder reden van opgave = Dat is fout... zonder verdere opgaaf van reden

× De koek is redelijk dun = Vreselijk! En de spoeling is ook nog eens op

× Ex Vietnam veteraan = Hier moet je maar niet te lang over nadenken...

× Een ongezond ziek brein = Een mooie tautologie van een redacteur die alles tot later uitstelt

× Elke verkeerde beweging zou ons de dood kosten = Als dat kon, hadden we het eeuwige leven

DE DISCO PC IS VOOR AMBER

Twee maanden geleden kon je lezen dat Florian in samenwerking met Asus een hele vette Disco PC had gebouwd. Nog vetter was dat we dat ding weg konden geven! Nou, dat hebben we geweten, want we kregen vele duizenden reacties van gasten die allemaal graag met dat vette ding weg wilden lopen. Toch; er kan er maar één zo'n ontzettende kont met bof zijn, en vanaf nu kun je dus voor een swingend potje discogamen terecht bij Amber uit IJmuiden! Hij liet het natuurlijk niet merken, maar het deed Martin best wel een beetje pijn om zoiets vets weg te geven. We hebben zijn pijn echter een beetje kunnen verzachten door hem een softijsje met discodip te geven.



FIFA COMPILATIE

Natuurlijk heeft nog steeds niemand onze PU's netjes op volgorde gelegd, maar in het geval van FIFA was dat voor Ed geen probleem. Gewoon een diepe duik in z'n ouden doosch en als vanzelf viste hij er een zooitje FIFA-bijschriften uit.



Op z'n rug stond toch echt nummer 9. Ik denk dat ie z'n broekje ondersteboven heeft aangetrokken.

Als ze Rooney gecaptured hebben, kunnen ze die kop meteen gebruiken voor EA's volgende gangster game.



Raadseltje: Deze voetballer verdient in Marokko een centje bij in de vis.

Grazieno Garnalenpelle.

FRAMEDROP

JORDI PETERS











